ação
games
ISSN 0104-1630
3451/1
00147>
9 770104 163000
Edição
Nº 147
Janeiro
de 2000
R$3,80
Abril
50
anos

Nesta edição

GAMES

DREAMCAST

NINTENDO 64

COMPUTADOR PC

PLAYSTATION

PLAYSTATION 2

DICAS

N Nintendo 64
P Playstation
D Dreamcast
W PC

DESTAQUES

Foto Clete Silvério

Capa
ilustração
Alexandre Jubran

Fundador:
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa
Vice-Presidente Executivo: Luiz Gabriel Rico
Vice-Presidente de Operações: Gilberto Fischel

Diretor de Desenvolvimento Editorial: Celso Nucci Filho
Diretor de Planejamento e Controle: Celso Tomanik
Secretário Editorial: Eugênio Bucci
Diretor de Serviços Editoriais: Henri Kobata
Diretor de Recursos Humanos: Marcel Caig
Diretor Editorial Adjunto: Ricardo A. Setti
Diretor de Publicidade: Nicolino Spina

Diretor Superintendente: Andrés Bruzzone

REDAÇÃO
Redator-chefe: Edson Rossi
Editora: Mônica Pina
Subeditor: Renato Viliegas
Editor de Arte: João Ailton O. de Andrade
Diagramador: Fábio Munhoz Figueiredo
Analista de jogos: Ronny Marinoto
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboraram nesta edição: Antonio Saraiva, Humberto Martinez, Marcos Costa, Ronaldo Testa, V. Schultz (jogos) ; Ciete Silvério (fotos); Cacau Labate, (diagramação)

APOIO EDITORIAL
Depto.de Documentação: Susana Camargo
Abril Press: José Carlos Augusto
Nova York: Grace de Souza
Paris: Pedro de Souza
Rio de Janeiro: Debora Chaves

COMERCIAL
Gerente de Produto: Cláudio Pucci
Gerente de Produção e Prepress : Marcos C. Agueda
Assistente de Produto: Ariane T. Malta

PUBLICIDADE
Diretor: Mariane Ortiz
Executivas de Contas: Letícia di Lallo, Sandra Mara Moskovich, Susana Vieira Silva
Coordenadora: Juliana de Moura

ADMINISTRAÇÃO E ASSINATURA
Gerente: Eliseu Urban

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

PRESIDÊNCIA: Roberto Civita, Presidente e Editor, José Augusto Pinto Moreira e Thomaz Souto Corrêa, Vice-Presidentes Executivos.
VICE-PRESIDENTES: Geraldo Nogueira de Aguiar, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Luiz Gabriel Rico, Peter Rosenwald.

Mande seu recado

Suas sugestões, comentários e críticas são importantes para aprimorarmos cada vez mais a sua Ação Games. Coloque sempre na mensagem o seu nome completo, data de nascimento, endereço com CEP e telefone.

Atendimento ao leitor

As principais dúvidas dos leitores são selecionadas e respondidas na própria revista, na seção Leitores em Ação. A revista não fornece informações sobre futuros lançamentos, dicas, golpes de jogos de luta, estratégias completas ou de pontos específicos de jogos.

Ação Games

Av. Nações Unidas, 7.221, São Paulo, SP, CEP 05425-902
Fax (0XX11)3037-4123
Caixa Postal 3042 - CEP 06220-990
E-mail • agames@abril.com.br

Atendimento ao assinante

Pedidos de assinatura, mudanças de endereço, reclamações sobre atrasos de entrega.
Favor informar sempre o código de assinante, nome e endereços completos.
Em São Paulo, fone 3990-2112
Nas demais localidades fone (0800) 55-2112

Edições anteriores

Você pode encomendar até as seis últimas edições lançadas, inclusive as especiais, pelos seus preços atuais de banca, mediante disponibilidade de estoque. Peça ao seu jornaleiro, à distribuidora de sua cidade ou à Editora Abril.

Caixa Postal 14.151
CEP 02799-970
São Paulo - SP
E-mail • abril.na@abril.com
Internet • http://www.dinap.com.br
Fax.: (0XX11) 3990-2233
Tel.: (0XX11) 3990-2200

Em São Paulo:
Redação e Correspondência: Av. Nações Unidas, 7.221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (011) 3037-2000, fax (011) 3037-4961
Publicidade: tel. (011) 3037-4074, fax (011) 3037-4427, site:www.publiabril.com.br

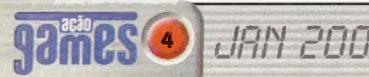
Escritórios no Brasil
Belo Horizonte: av. do Contorno, 5919 - 9º and., Bairro do Carmo, CEP30110-100, Vânia R. Passolongo, tel.: (031) 282-0630, fax (031) 282-8003
Blumenau: r. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, Mauro Marchi, tel.: (047) 329-3820, telefax: (047) 329-6191
Brasília: SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º and, sl 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tel.: (061) 315-7554, fax: (061) 315-7558
Campinas: r. Conceição, 233, 26.º and., conjs. 2613/2614, CEP 13100-050, Angelo Costi, tel.: (019) 233-7175, telefax: (019) 232-7975
Curitiba: av. Cândido de Abreu, 651, 12.º and., Centro Cívico, CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (041) 352-2426, fax: (041) 252-7110
Florianópolis: av. Osmar Cunha, 251, 5º and., sl. 503, CEP 88015-100, Francisco Gergônio, tel.: (048) 222-4709, telefax: (048) 224-6228
Fortaleza: av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 - Aldeota, CEP 60170-002, Simone Ribeiro Couto, telefax: (085) 264-3939
Goiânia: r. 1127, 220, Setor Marista, CEP 74175-060, Rodrigo Rodrigues, tel.: (062) 241-3756, fax: (062) 281-6148
Londrina: r. Manoel Barbosa da Fonseca Fº, 500 - Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Luiz A. Nazareth, telefax: (043) 321-4885/325-9649
Porto Alegre: r. Antenor Lemos, 57, 8.º and., sl. 802, Menino Deus, CEP 90850-100, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (051) 231-5899, fax: (051) 231-4857
Recife: av. Dantas Barreto, 1186, 15.º and., sl. 1501, São José, CEP 50020-000, Marcos T. Perucci, tel: (081) 424-3333, fax: 424-3210
Ribeirão Preto: r. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Antonio F. Chammas, tel.: (016) 635-9630, fax: (016) 635-9233
Rio de Janeiro: Praia de Botafogo, 501, 1º and., Bl B - Botafogo, CEP 22250-040, tel.: (021) 546-8226, fax: (021) 546-8130
Salvador: av. Tancredo Neves, 805, sl. 401, Edif. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, Alfredo G. Mota Neto, tel.: (071) 341-4992, fax: (071) 341-1765
Vitória: av. Mal. Mascarenhas de Moraes, 2562, 4.º and., sl. 401 Ed. Espaço Um, Bento Ferreira, CEP 29052-120, Susana Duarte, tel.: (027) 325-3329, fax: (027) 325-9487

Escritórios no Exterior
Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, suite 3403, New York, N.Y. 10165/3403, tels.: (001212) 557-5990/5993, fax: (001212) 983-0972, e-mail: abril@walrus.com
Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, tel.: (00331) 42.66.31.18, fax: (00331) 42.66.13.99, e-mail: abrilparis@wanadoo.fr
Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização: Abril-Controljornal-Editora, Lda., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701. Distribuição: Deltapress-Sociedade Distribuidora de Publicações, Lda., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

Ação Games é uma publicação da Abril S.A. – Divisão Jovem, ISSN 0104-1630, edição Nº 147. Atendimento ao assinante: Av.Otaviano Alves de Lima, 4400, 4º andar – Freguesia do Ó – CEP 02909-900 – São Paulo – SP. tel.: (011) 3990- 2112; demais localidades: tel.: 0800-552112. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril S.A. garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará restituição, em moeda corrente nacional, correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente corrigida de acordo com o índice oficial legalmente aplicável. Com sua assinatura, seu nome é automaticamente incluído no cadastro da Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a empresas idôneas, para fins unicamente de divulgação e promoção de seus produtos, que julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte desse cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assinante. Edições anteriores: (mediante disponibilidade de estoque):Central de Atendimento, de 2ª à 6ª, das 8h às 22h, tel.: (011) 3990-2200, fax: (011) 3990-2233, pelo e-mail: abril.ea@abril.com.br ou peça para Abril S.A. - Caixa Postal 14.151, CEP 02799-970, São Paulo - SP. O pagamento deverá ser efetuado através de depósito em conta corrente ou com os cartões de crédito Visa, Mastercard, Diners, American Express e Solo ao preço da última edição em banca mais despesas operacionais. Solicite também através de seu jornaleiro ao preço da última edição em banca.

ANER

Central de Atendimento ao Assinante:
Grande São Paulo: 3990-2112
Demais localidades: 0800-55-2112

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

Só festa

Num lado, o ano 2000. Do outro, nós todos, prontos para fazer dele a maior festa. Aqui na redação da sua Ação Games estamos preparando edições imperdíveis. São detonados, dicas&truques, promoções, pôsteres, pré-lançamentos. Vai ser uma quantidade tão grande de informações e novidades que você não vai ter tempo nem de dar pause. A primeira parte do pacote de boas surpresas é este número de janeiro, que traz ainda um superguia de Gameboy e pôster do Donkey Kong. O ano 2000 também será especial para a Editora Abril. Como você viu na capa da revista, e reproduzido aqui ao lado, foi criado um selo para festejar seu 50º aniversário, que será comemorado durante o ano inteiro. Com tanta boa notícia, quer mais motivos para fazer de todos os dias daqui pra frente uma grande festa?
Forte abraço.
Edson

Abril 50 anos

Galera do mal

Voltei de férias e trouxe na bagagem o espertíssimo Donkey Kong para vocês detonarem. Divirtam-se!! Fui!
Ailton

Galera

Que legal começar um ano novo junto com vocês! Para garantir a animação destas férias, não percam as dicas quentíssimas desta edição, que só tem jogaço. Confiram o novo Tomb Raider, o incrível Donkey Kong 64 e o guia para detonar nos games Pokémon. Tomem fôlego e descubram todas as outras novidades da revista.
Escrevam pra contar suas aventuras!
Um beijo!
Mônica

Faaaaala moçadinha!!

Mais uma Ação Games pintando na área, cheia de novidades. Desta vez eu fui atrás de artefatos antigos com o arqueólogo mais bacana dos cinemas, ninguém menos que Indiana Jones. Quando sobrou um tempinho, fui matar a saudade jogando alguns games de Atari e Mega Drive, com os emuladores que descolei. Confira, está tudo muito legal.
Valeu!
Renato

Queridos leitores

Parece incrível, mas janeiro do ano 2000 chegou e estou aqui, em carne e osso, escrevendo para vocês com meu simples computador. O mundo não acabou, não virei E.T, não tenho olhos biônicos e, como sempre, continuo abrindo suas cartinhas com meu velho estilete...
Feliz Ano Novo!!
Beijinhos
Érica

Tá aí o seu Pokémon

Detonamos a febre do momento para você se tornar o melhor mestre de seu bairro e montar um ginásio de treinamento só seu. Lembre-se um treino tem que ser levado a sério, respeitando e dando muito carinho a seus Pokémon.
Isso não esquecendo que você está de férias e também deve praticar muitos esportes e curtir o verão, para que não enferruje quando chover e você tiver que passar várias horas jogando. Não percam ainda Donkey Kong 64 e Tomb Raider 4, jogos que sem dúvida valem a pena.
Ronny

Saca só...

Essa edição é pra entrar em 2000 detonando! E por falar em detonar, detonamos a macacada do Donkey Kong 64! Foi banana pra todo lado! Liguem os consoles e arrebentem! E só pra lembrar... Rony, e o meu Game Boy???
Fábio

Cartas

Calendário 2000

Parabéns pela edição de dezembro da revista, que estava excelente, mas o que realmente ficou maravilhoso foi o calendário. As imagens são lindas e ele é muito bem bolado. Pausando a rasgação de seda, tenho uma dúvida: como pego a arma Lion Hart do Squall no Final Fantasy 8?

Fernanda Ceretta
via Internet

A galera da Ação Games agradece, até porque todo mundo aqui também curtiu muito o Calendário 2000. Quanto a seu problema em Final Fantasy 8, para apanhar a arma você terá de conseguir um Adamantine, quatro Dragon Fang e doze Pulse Ammo. O Adamantine você obtém trocando a carta G.F. Minotaur ou destruindo as tartarugas de pedra nas praias de Eshtar. Já para ter o Dragon Fang você terá de roubar os Blue Dragon na Island Closest to Hell ou no Undersea Laboratory. Por fim, o Pulse Ammo se consegue modificando o item Energy Crystal ou Laser Cannon.

Playstation 2

Os jogos lançados para Playstation 2 vão rodar no console atual?

João Paulo Souza Júnior
via Internet

João Paulo, sua dúvida é a mesma de muita gente. O Playstation 2, que chegará ao mercado no Japão em março deste ano, poderá rodar os jogos da versão antiga, mas você não conseguirá rodar os novos games que serão lançados para Playstation 2 em seu atual equipamento.

A gatinha Chun Li foi desenhada por Orlando Alves do Nascimento, de São Paulo (SP), que trabalhou com tinta guache e caneta

Até o Homem-Aranha é fã de Ação Games. O desenho feito com lápis de cor e caneta hidrocor é de Antônio C. Neves de Jesus, de Salvador (BA)

Os Invencíveis

À invencível Ação Games: primeiramente, quero mandar um beijo para a Érica e para a Mônica, e um abraço para Renato, Ronny, Ailton e Fábio. Galera, a revista está mais que perfeita e só reclama quem é maluco. Não sei como, mas a cada edição, está cada vez melhor. Continuem assim!

Diógenes G.G. de Assis
São Paulo (SP)

Pô, Diógenes. Mandou bem. Um forte abraço e um excelente ano 2000 para você, com muitos games detonados.

Para detonar

A revista evoluiu bastante de algumas edições para cá, mas acho que a seção de Notas está muito curta. Outra coisa: vocês farão algum detonado de lançamentos do Playstation de RPG como Grandia, Thousand Arms e Suikoden II? Ah, e o pôster da Jill estava bem legal. Continuem assim, com este espírito de sempre se superar.

Getúlio
via Internet

Legal você ter mandado seus comentários e sua relação com sugestões de games a serem detonados pois costumamos seguir a lista de jogos mais pedidos dos leitores para colocar na revista. Quanto ao pôster da Jill, é uma amostra do que traremos. É só sugerir.

O esperto Pernalonga

Pessoal da Ação Games, estou com uma dúvida cruel: no jogo Bugs Bunny: Lost in Time, em certas partes há um quadrado no chão que pede uma habilidade específica, como nota musical ou supersalto. Estou quase na metade do jogo e ainda não consegui essas habilidades. O que faço?

Márcio da Costa Vargas
via Internet

Para conseguir a habilidade da nota musical, passe pelo percurso Witch Way to Albuquerque e no final fale com Merlin. Já para apanhar a mola que vai permitir o supersalto, siga pela trilha What's Coking Doc, atravesse a ponte e entre no buraco ao lado da cachoeira. Fuja do pato e corra para o outro buraco. Depois, fale com Merlin na torre, saia e faça a bruxa persegui-lo pelo jardim. Quando ela for atingida, deixará cair um livro. Pegue-o e vá novamente falar com Merlin para trocá-lo pela mola de supersalto.

Das profundezas do mar

Caros gamemaníacos de Atlântida (para decifrar todos esses games vocês devem viver isolados no fundo do mar por 24 horas), eu penso o que todo mundo pensa da revista: animal! Apenas uma coisa: vocês estão deixando um pouco de lado os games de quebra-cabeças como Ark of Time, um jogaço. Não agüento mais ficar parado no meio deste jogo, na parte em que tenho de libertar o príncipe na África. Tenho de chegar de

qualquer forma à cidade do fundo do mar, se não vou ficar louco. Por favor, vocês que são os deuses do game, me ajudem. Que tal um detonado?

Adriano César Zini
Porto Ferreira (SP)

Adriano, você vai ter de suar mais pouco no Ark of Time. Sua sugestão de detonado foi anotada, mas vai para a fila.

Arcades, mais Arcades

Nunca enviei carta ou e-mail para nenhuma revista de games, vocês são os primeiros. Quero parabenizá-los pela qualidade constante e dizer que suas críticas de jogos são muito bem elaboradas. Costumo me guiar pelos comentários referentes aos games para só depois disso procurá-los. Não gosto de usar dicas, mas não tenho nada contra a divulgação delas e antes de me despedir, um pedido: falem mais dos Arcades – eu e meus amigos gostamos muito de Arcades.

Vicente Mateus M.C. da Silva
via Internet

Seus amigos, você e a torcida do Flamengo gostam de Arcades. Mas você tem de admitir que os lançamentos são bem mais freqüentes e variados de games de outras plataformas. Vamos fazer um trato: sempre que houver uma novidade forte de Arcade estaremos em cima e divulgando. Fechado?

Oscar Costa de Aguiar, de Taboão da Serra (SP), dedica este e outros desenhos a professores e amigos que sempre o apoiaram

Marli Rodrigues Santos, de São Paulo (SP), mostra o talento com lápis de cor e

Detonados e quadrinhos

Vocês devem sofrer da Síndrome da Evolução! Como é possível uma revista evoluir tanto assim! Continuem dessa maneira. Agora, os pedidos: a) um detonado de Nightmare Creatures; b) um detonado de Tomb Raider 4; c) um espaço fixo para tratar de quadrinhos, música, cinema etc. Fui!

Daniel de Oliveira Pereira
Santos (SP)

Depois dessa, perdemos o fôlego. Sobre Tomb Raider IV, espere novidades para logo. Vale uma aposta se alguém contar mais de Tomb Raider IV e Lara Croft que a gente. As outras sugestões estão anotadas.

Pré-Jurássico

Nossa! Ainda me lembro quando peguei a revista número 1, com dicas de Castle of Ilusion. Bem, estou escrevendo para pedir uma dica muito velha, velha mesmo... Preparem-se... Abram os arquivos de dez anos atrás: gostaria de saber os comandos de Dragon Ball Z para Mega e SuperNintendo. Sei que estou sendo chato, que seria mais fácil conseguir de vocês a debulhação completa de Final Fantasy 8, mas estou desesperado e vocês são minha última esperança. Um abraço a todos e muito sucesso. Parabéns pela revista.

Rodrigo O. Vasconcellos
via Internet

Cara, o Papai Noel já estava saindo daqui, quando achou seu e-mail e ordenou: "Vamos ajudar esse cara na edição de janeiro porque o caso dele é daqueles sem salvação". A gente até tentou argumentar, mas acabou desistindo e resolveu buscar nos arquivos um pouco de auxílio. Anote aí: o Dragon Ball Z para Mega traz onze lutadores diferentes e a ação se dá com duelos entre eles. Com seu lutador à esquerda, aperte A (soco); B (chute); C (ir ao céu/voltar ao solo); A+B (recarregar power/nível de magia); ←→ + A (magia de tiro); →↘↓↙← + A (magia de raio); ↓↙←→ + A (magia de raio que engana o inimigo); →←→ + A (magia que ofusca e paralisa momentaneamente o inimigo); ← + A ou →← + A (defender magia grande). Tire o pó do joystick e nos escreva para dizer o que aconteceu.

Alânderson Roberto Lins, de Nazarezinho (PB), é fanático pela série Resident Evil e torce para que Leon conquiste a gatíssima Jill

Pergunta do mês

Veja os Pokémons que a galera inventou para responder à pergunta da edição anterior

Caiox

Juliana Corrêa Tobias
(São Paulo, SP)
Pokémon do tipo venenoso, ele possui um pó sonífero capaz de fazer dormir qualquer um e de seus olhos saem raios vermelhos. Vive em regiões frias e sujas.

Chirky

Rodrigo Vieira
(São Paulo, SP)
Os polegares têm unhas de 3 cm que se acendem e podem iniciar tempestades elétricas. É mais rápido que a luz e lança bolas que cegam temporariamente.

Hyburn

Lucas dos Santos Queiroz
(Belo Horizonte, MG)
O Pokémon do Lucas é do tipo fogo e da espécie hipopótamo. Possui um poderoso lança-chamas. Muito agressivo, chega a atacar sem motivo.

Fotles

Cleiton R. da Silva
(Itaquaquecetuba, SP)
Este Pokémon vive em florestas e tem um triângulo na testa e na cauda, que serve de chicote. A hipnose é outra arma.

Sam

Mário Nandi de Souza
(Tubarão, SC)
O Mário criou este simpático Pokémon, mistura de porco com outros bichinhos do game, para homenagear seu amigo Samuel.

Yamykyng

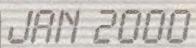
Fabio Mardones Foster
(São Paulo, SP)
Do tipo água e da espécie dragão, seu golpe principal é a capacidade de tornar-se furacão de gelo. Só pode ser batido por raros Pokémons.

Ticobloind

Thiago Gesser
(Blumenau, SC)
Adulto, ele atinge quase 3 metros. Vive repetindo "Tico, Tico, Bloind" e pode fazer churrasquinho de qualquer um, pois solta fogo pela boca. Ataca ainda com jatos d'água, raios e chicote.

Felini

Evandro Giachetto
(Barretos, SP)
Toda a eletricidade de seu corpo está armazenada na pedra que carrega em sua cabeça. Provoca desde choques potentes a trovões.

Top Ten

Os jogos mais alugados em novembro

DREAMCAST	PLAYSTATION	NINTENDO 64
1 - Soul Calibur	1 - Dino Crisis	1 - Pokémon Snap
2 - Ready 2 Rumble	2 - Final Fantasy 8	2 - Mario Golf
3 - The King of Fighters 99	3 - Driver	3 - Mario Party
4 - Sonic	4 - Residente Evil 3	4 - Army Man Sarge Heroes
5 - Marvel vs Capcom	5 - Soul Reaver	5 - World Driver
6 - Air Force Delta	6 - Winning Eleven 4	6 - Shadow Man
7 - Hydro Thunder	7 - Fifa 2000	7 - Winback
8 - Tokejo Extreme Race	8 - Tom Raider 3	8 - Castlevania
9 - Monaco GP	9 - Star Wars The Phamton Menace	9 - V-Rally 99
10 - Trick Style	10 - Silent Hill	10 - Pokémon Stadion

Locadoras consultadas: Belo Horizonte (MG) - Mega Game, tel. (0XX31) 296 - 7184; Porto Alegre (RS) - Espaço Vídeo, tel.(0XX51) 311 - 7999; Rio de Janeiro (RJ) - Game Palace, tel:(0XX21) 430 -7146; Salvador (BA) - Kombat Games, tel:(0XX71) 255 - 0977; São José dos Campos (SP) - ProGames, tel.(0XX12) 341 - 7250; São Paulo (SP) - Maxxi Revistaria e Locadora, tel. (0XX11) 591 - 0039; São Paulo (SP) - Blockbuster, tel.: 0800 - 172101; Curitiba (PR) Videoteka, tel. (0XX41) 262 7581.

Desafio

Na edição 146 de Ação Games a pergunta do mês era:
Qual o primeiro jogo em que o personagem Donkey Kong apareceu?
Essa foi fácil! Por incrível que pareça a resposta correta é Donkey Kong, um jogo de Arcade, lançado em 1981.

As cinco primeiras cartas com a resposta correta que chegaram à redação foram dos leitores Bruno Felix de Miranda, de Gioânia (GO); Hélio Vale de Medeiros, de Caicó (RN); Ricardo Reátegui, de São Paulo (SP); Rodrigo Donizete Teodoro,de Andradas (MG); Saulo Braz de Moura, de Itu (SP). Eles vão receber uma camiseta Ação Games exclusiva.

Participe também!

Para participar do Desafio e da Pergunta do Mês desta edição envie sua carta para Ação Games
Av. Nações Unidas, 7221 São Paulo - SP
CEP 05425 - 902
Caixa Postal 3042 - CEP 06220 - 990

O Desafio está na página 47.
A Pergunta do Mês você encontra na página 12.

Detonando no trânsito

Se você não que perder nenhuma jogada, vá de táxi

Renato Viliegas

Fechadas, buzinas, freadas... O trânsito de uma grande cidade como São Paulo é caótico. Não importa o horário, há sempre uma fila de carros no seu caminho. Nessas horas o melhor a fazer é relaxar e ligar o videogame.

Ao menos é isso que fazem os passageiros do motorista de táxi Nivaldo Cruz Vieira, de 38 anos, de São Paulo, SP. Há um ano e meio, ele teve a idéia de instalar um Playstation em seu táxi: "É o maior sucesso! Tem gente que me chama só por causa do videogame".

Mas Nivaldo confessa que não pensou só na freguesia quando instalou o aparelho em seu carro: "No trânsito não dá, mas quando estou parado no ponto eu sempre dou uma jogadinha' conta. O taxista, que curte videogames desde a época do Atari, tem um Saturno em casa e tira o Playstation do carro nos finais de semana para jogar com os filhos e com um amigo: "As crianças reclamam porque eu levo o videogame embora quando vou trabalhar, mas eu não ligo."

Sem pressa

Segundo o motorista, os jogos preferidos de seus passageiros são os de corrida, como Driver, The Need For Speed 4 e Gran Turismo, mas tem muita gente que também enfrenta desafios como Tomb Raider e Resident Evil 3.

Nivaldo fez uma adaptação e no local onde seria o porta-luvas do carro colocou o console e um pequeno televisor, que ficam ligados na bateria. Ele explica: "A televisão e o videogame estão ligados a uma fonte de voltagem, que conecto no acendedor de cigarros. O som da TV eu liguei no rádio do carro, pois a qualidade fica bem melhor".

O Playstation e o TV: instalados no porta-luvas

Segundo ele, não há qualquer dificuldade em jogar com o carro em movimento: "Imaginei que o CD pudesse pular, travando o jogo, mas o passageiro joga sossegado. O único problema é que com tanta coisa ligada, a bateria não agüenta por muito tempo. Em um ano, já tive de trocá-la três vezes", lamenta Nivaldo.

Já os passageiros encontram outro tipo de dificuldade: já pensou você pegar este táxi e chegar ao seu destino segundos antes de destruir o último chefe de um jogo, ou na última volta de um disputado campeonato? O jeito é torcer para que o trânsito esteja bem lento.

"Tem gente que me chama só por causa do videogame", conta Nivaldo Vieira, que adora jogar

Fotos Gete Silvério

Promoção de Verão

Ganhe o CD oficial do filme Pokémon

Faça uma frase de até 10 palavras sobre a revista Ação Games no ano 2000. Os autores das 100 melhores frases levarão o CD de Pokémon

Reúna os amigos, peça ajuda ao irmão, faça seu pai colaborar, mas não deixe de criar uma frase bem legal sobre a revista Ação Games no ano 2000. Você só não pode escrever mais de 10 palavras. Até 31 de janeiro, vale mandar carta, fax, e-mail — não esqueça de colocar junto à frase seu nome e endereço completos. Os 100 leitores mais criativos ganharão o CD oficial do filme Pokémon, incluindo Christina Aguilera, NSYNC e Britney Spears.

Ação Games Av. Nações Unidas, 7221 São Paulo (SP) CEP 05425-902
Fax: (0xx11) 3037-4123 E-mail: agames@abril.com.br
As frases enviadas não serão devolvidas e poderão ser utilizadas na revista e/ou campanhas da Ação Games. O envio da frase caracteriza sua cessão à redação da revista Ação Games.

Notas

A caixa secreta da Microsoft

Um verdadeiro monstro está ameaçando o domínio dos grandes fabricantes de videogame: crescem os boatos de que a Microsoft, gigante da área de informática, estaria desenvolvendo um novo console. Há poucas informações concretas sobre o aparelho e a empresa prefere não confirmar nem desmentir a história. O videogame não tem nem nome certo, mas está sendo chamado pelos especuladores de "X-Box" e "Mariner", e poderia ser uma espécie de mini computador dedicado somente a jogos. Espera-se um aparelho com processador de última geração, placas aceleradoras de gráficos, modem e opção para conexão ao aparelho de TV ou a um monitor de PC. Se os rumores se concretizarem, o videogame da Microsoft pode ser um concorrente forte entre a linha de consoles de nova geração já anunciados pela Sony, Nintendo e Sega.

Novo parque tem atrações virtuais

Você já deve ter ouvido falar no Hopi Hari, um super parque de diversões inaugurado no final de 99 no interior de São Paulo. Quem arriscar uma visita não vai encontrar pela frente apenas as opções tradicionais de parques, como montanha-russa e carrossel. Entre outras atrações radicais, o parque tem também dois cinemas 180 graus, com imagens em 3D. Num deles as cadeiras se movem, de acordo com as cenas do filme de dinossauros que está sendo exibido, e no outro você usa um óculos especial para curtir as cenas tridimensionais. Os fãs de games também foram lembrados: há uma grande área dedicada a diferentes estilos de jogos eletrônicos.

Mexe a cadeira!

Vinny e a galera do Dr. Sin tiram o sofá do caminho e entram na dança

Renato Viliegas

Todo mundo reclama que você não sai da frente da televisão e não larga o controle do videogame? Vivem dizendo que é importante fazer mais exercícios? Não se desespere. Ainda há uma saída. Antes de começar a fazer abdominais, conheça os novos modelos de joystick em forma de tapete.

Com esse tipo de acessório você controla os comandos com os pés e pula alucinadamente para curtir seus jogos favoritos. Para o teste desta edição escolhemos o tapete Crazy Dance, um modelo disponível apenas em importadores, compatível com o Playstation e recomendado para jogos de dança.

Para enfrentar a missão os leitores convidados foram o cantor Vinny e a turma da banda de rock Dr. Sin. Fanáticos por videogame, eles suaram a camisa (e rebolaram muito) para jogar Dance, Dance Revolution e Bust a Move. Mas encararam também outros estilos de games, como Tony Hawk Pro Skater e MTV Snowboarding.

O desafio virou uma festa: a galera se divertiu muito e enquanto um deles jogava, todo mundo dava palpites, gritava os comandos e, claro, morria de rir. Veja as impressões de cada piloto.

Andria Busic

Baixista, 34 anos

"Adorei! Um negócio desses em uma festa seria o máximo. Todo mundo se diverte, mesmo quem não está jogando. Eu não me saí muito bem, mas gostei de jogar snowboard e achei o skate complicado porque são muitos comandos. Os games de dança também são difíceis, mas com o tapete ficam muito legais. Quero um para mim".

Nota - 9,0

Crazy Dance - O círculo no centro é um ponto neutro. Os sinais de ♠ correspondem ao direcional e os botões X, ●, ■ e ▲ são os mesmos do controle convencional. Acima ficam os botões de Start e Select. Não há botões R1, R2, L1 e L2.

Pergunta do mês

Qual o acessório maluco que você criaria e para que estilo de jogo?

Vale tudo: bola de futebol, prancha de surfe, patins, arco e flecha. Solte sua imaginação, invente um joystick e mande suas sugestões para a redação por carta ou e-mail.

Eduardo Ardanuy

Guitarrista, 32 anos

"Não me saí muito bem nos jogos, principalmente nos de dança, mas para quem sabe usar o tapete, ele é demais. Você se movimenta e faz um pouco de ginástica jogando. Acabou aquela história de jogador de videogame folgadão e barrigudo! O tapete aumenta muito a interatividade com o jogo. Os games de que eu mais gostei foram os de skate e o de snowboard. Acho que o mais legal não é nem jogar direitinho, mas sim ver os outros pagando mico!"

Nota - 8,0

Ivan Busic

Baterista, 32 anos

"Gostei do snowboard e até que me saí bem dançando. É muito mais gostoso jogar com o tapete. Ele pode ter sido inventado para jogos de dança, mas é bem legal com os outros também. O jogo de snowboard ganha outra cara e você se sente mesmo descendo uma montanha. O mais bacana é que você se movimenta. É bem melhor do que ficar paradão no sofá."

Nota - 10

Vinny

Cantor, 32 anos

"Eu já conhecia o tapete pois tinha jogado com um destes uma vez no Japão. É superlegal, principalmente a idéia de botar os amigos para pagar mico. Eu até que me dei bem nos jogos de dança, mas tem de treinar bastante para fazer tudo certo e aí o jogo fica interativo mesmo. É videogame diet! A criançada vai ter de se mexer para conseguir jogar sem errar."

Nota - 9,0

Ação Games
Endereço: Av. Nações Unidas, 7221
São Paulo (SP) - CEP 05425-902
E-mail: agames@abril.com.br

Fotos: Cleto Silvério

É difícil se acostumar aos comandos, mas a galera se divertiu tentando

OS BRINQUEDOS MAIS ANIMADOS DA DISNEY EM NOVAS AVENTURAS!

3x R$ 56,33

BUZZ LIGHTYEAR: O PATRULHEIRO ESPACIAL DE BOM CORAÇÃO AVENTURA-SE EM QUINTAIS, CANTEIROS DE OBRAS E BECOS ESCUROS EM BUSCA DE VELHO AMIGO WOODY QUE FOI RAPTADO POR UM MALVADO COLECIONADOR DE BRINQUEDOS. OS JOGADORES DEVEM PASSAR POR 15 FASES RECOLHENDO ITENS, RESOLVENDO ENIGMAS, JOGANDO MINI-GAMES E ENFRENTANDO OS TERRÍVEIS CHEFES DE FASE.

RAYMAN 2

3x R$ 56,33

DONKEY KONG 64 — JET FORCE GEMINI

DONKEY KONG 64: 3x R$ 73,00

JET FORCE GEMINI: 3x R$ 53,00

RESIDENT EVIL 2

3x R$ 56,33

POKÉMON SNAP

3x R$ 56,33

SHADOWMAN

3x R$ 49,67

A BUG'S LIFE VIDA DE INSETO

3x R$ 56,33

LEGEND OF ZELDA

3x R$ 46,33

SUPER SMASH BROS

3x R$ 56,33

STAR WARS: RACER
COM GUIA DE JOGO EM PORTUGUÊS

3x R$ 56,33

ALL STAR TENNIS 99

3x R$ 49,67

MARIO PARTY

3x R$ 46,33

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

3x R$ 49,67

COMMAND & CONQUER

3x R$ 43,00

FIFA 99

3x R$ 43,00

NINTENDO 64
COM STAR WARS: RACER

3x R$ 153,00

CARTUCHO DE EXPANSÃO
3x R$: 26,33

CONTROLLER N64
NAS CORES AMARELO, AZUL, CINZA, PRETO, VERDE E VERMELHO
3x R$: 23,00

RUMBLE PAK
3x R$: 16,33

CARTUCHO DE MEMÓRIA
3x R$: 16,33

DUKE NUKEM ZERO HOUR

3x R$ 49,67

INTERNATIONAL S/STAR SOCCER 98

3x R$ 43,00

WWF ATTITUDE

3x R$ 49,67

SUPER NINTENDO

3x R$ 89,67

GRÁTIS 02 GAMES E 2º CONTROLLER

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

3x R$ 43,00

SUPER MARIO 64

3x R$ 49,67

CASTLEVANIA 64

3x R$ 49,67

DONKEY KONG COUNTRY 2

3x R$ 23,00

DONKEY KONG COUNTRY 1

3x R$ 23,00

GOLDENEYE 007

3x R$ 43,00

YOSHI'S STORY

3x R$ 43,00

1080º SNOWBOARDING

3x R$ 43,00

SUPER GAME BOY

PARA VOCÊ JOGAR POKÉMON E TODOS OS CARTUCHOS DO G.BOY NO SEU SNES!

3x R$ 16,33

MARIO PAINT

3x R$ 19,67

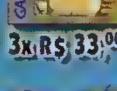
Nintendo

gradiente

TARZAN

3x R$ 33,00

KIRBY'S DREAM LAND 2

3x R$ 19,66

TUROK 2

3x R$ 29,66

POKÉMON AMARELO

3x R$ 33,00

POKÉMON PINBALL

INCLUI FUNÇÃO RUMBLE

3x R$ 36,33

Pokémon

SUPER MARIO BROS DELUXE

COMPATÍVEL APENAS COM GAME BOY COLOR

3x R$ 29,66

QUEST FOR CAMELOT

3x R$ 19,66

WARIO LAND

3x R$ 13,00

POKÉMON AZUL

3x R$ 33,00

POKÉMON VERMELHO

3x R$ 33,00

POCKET BOMBERMAN

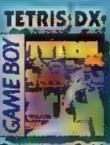
3x R$ 26,33

TETRIS DX

3x R$ 19,66

MORTAL KOMBAT 4

3x R$ 29,66

Preços válidos até 31/01/2000 ou enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso.

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIGUE AGORA (0**11) 7266-7777 E RECEBA EM CASA

DIRECTSHOPPING

COMPRE PELA INTERNET: www.dshop.com

Mate a saudade

Entre na onda dos emuladores e divirta-se com os grandes lançamentos da década passada

Renato Viliegas

Depois de curtir um lançamento de Playstation você pode descobrir os segredos daquele novo game do Nintendo, brincar com seu jogo favorito do Mega Drive e depois jogar um pouquinho de Atari, para relembrar os bons tempos. Para isso não é preciso ter um monte de consoles diferentes: você só precisa de um computador e de programas emuladores, distribuídos na web.

Muitos gamemaníacos utilizam esse tipo de programa para curtir jogos clássicos. É o caso de Marcos Roberto de Lima, de 24 anos: "Comecei a usar porque certos jogos de que eu gosto são muito difíceis de achar. Não encontro títulos para Neo Geo, por exemplo. Também adoro os antigos arcades e alguns clássicos do Mega Drive. Com os emuladores posso matar a saudade" conta.

Mas há outras vantagens: "O mais legal é que é tudo de graça", afirma Rogério Souza Neves, de 19 anos. "Além disso, não preciso de um computador super-equipado. O problema é que na Internet há muitos arquivos danificados e nem sempre os programas funcionam direito", complementa.

Fotomontagem Fábio Figueiredo

Como funciona?

Ao contrário do que pode parecer, não há nada de mágico nos emuladores. Eles são programas de computador que simulam o funcionamento de outras máquinas. Com este tipo de programa você pode, por exemplo, simular em seu PC um outro tipo de computador, uma calculadora ou um console de videogame, por exemplo.

Em geral são distribuídos gratuitamente através de sites na Internet. Cada programa simula apenas uma determinada máquina e não há como jogar um game de Atari em um emulador de SNES, por exemplo. Além disso pode haver diferentes versões de um mesmo programa e o ideal é utilizar a mais recente.

Para jogar não basta apenas ter o programa instalado em seu computador. Faltam os jogos. Cada um deles é um arquivo separado, chamado de ROM, que tem de ser gravado no computador para ser acionado através do programa emulador. Geralmente o mesmo site que distribui o emulador, distribui também os arquivos de ROM. Há ainda alguns emuladores de Playstation que permitem jogar com o próprio CD do jogo (o mesmo que você coloca em seu console).

Posso usar?

O problema do uso de emuladores é a ilegalidade. No caso de programas que simulam consoles que não são mais fabricados, não há maiores complicações. A única exigência é que o usuário copie apenas memórias de jogos que ele já tenha adquirido em cartucho.

Mas estão disponíveis na rede

também emuladores de Playstation, Nintendo 64 e Saturno, sem autorização dos respectivos fabricantes. Nesse caso todos os programas são considerados ilegais.

Consultada sobre o assunto, a Tec Toy, representante da Sega no Brasil, afirmou que considera os emuladores uma forma de pirataria. Segundo a empresa, nenhuma fabricante do mundo aprova o uso dos emuladores. A Tec Toy afirmou não ter conhecimento de nenhum emulador para os consoles da Sega.

No mundo todo os fabricantes estão protestando, alguns já entraram na justiça e alguns sites que distribuem esses programas já foram até proibidos de continuar no ar. O recomendável é passar longe da pirataria e usar apenas os emuladores de consoles e jogos mais antigos.

[illegible]

Veja alguns sites onde você pode encontrar emuladores e jogos.

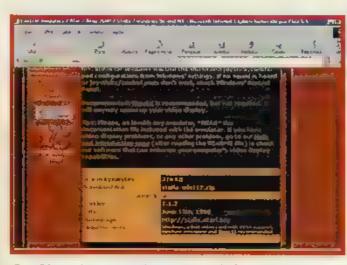
www.emux.com
www.rollanet.org/~khigh/emulator.htm
brian.emulationworld.com
www.fanaticz.com/airzoom/EmulaZone
free.prohosting.com/~devilkni/
come.to/gregsemulation
snesorama.cjb.net/

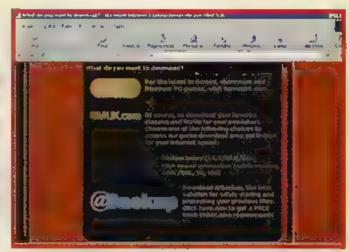
É importante ter alguns cuidados:

- Só faça download de programas ou arquivos se você tiver em sua máquina um programa antivírus atualizado.
- Há vários emuladores para o mesmo tipo de console. Prefira as versões mais recentes.
- Em geral os programas estão compactados e é preciso ter em seu computador um programa de descompactação compatível com o emulador. Um dos mais comuns é o Winzip (www.winzip.com).
- Verifique as exigências de configuração mínima do sistema antes de copiar qualquer arquivo.
- Os endereços de Internet podem ser alterados sem aviso.

Como fazer o donwload

Para o exemplo selecionamos o site www.emux.com, com emuladores e jogos de várias plataformas. Veja como pegar um emulador de Atari.

1 - Na opção Emulators selecione o item Console e na lista de consoles selecione Atari 2600. Um dos programas mais completos é o Stella, com versões para diferentes sistemas operacionais (DOS, Windows, OS2, MacOS). Escolha a opção adequada ao seu computador.

2 - Na tela para download há instruções em inglês para a instalação do programa. Procure a tabela com a opção Download link e clique ao lado, onde está escrito stella-win112.zip. O programa emulador será copiado para seu computador em forma de arquivo compactado.

3 - Para copiar jogos, no mesmo site, vá até a tela inicial e escolha no menu da esquerda a opção ROMs. Deve aparecer uma mensagem perguntando se você quer ou não se cadastrar em uma conta de e-mail gratuita. Você pode recusar e ir direto para onde estão os jogos.

4 - Há opções de locais de onde copiar os jogos. Sugerimos a escolha da segunda opção, que é o próprio site. Indique a velocidade de seu modem.

5 - Para copiar o jogo você tem de passar pelo contrato de direitos autorais. Você só pode copiar determinado jogo se possuir o cartucho com esse título. Nesse caso selecione I do agree.

6 - Há mais de 2000 ROMs. Você pode escolher por sistema ou pelo nome do jogo. Na lista dos jogos há vários pacotes com games de Atari. Clique no nome do arquivo para fazer o download. No exemplo selecionamos 2600-a.zip. Com o emulador e as ROMs copiados para seu computador você só precisa descompactá-los e começar a jogar.

(N64) Pokémon Stadium 2

Luta/Estratégia, da Nintendo
Lançamento: março

O primeiro jogo desta série foi lançado somente no Japão e agora a seqüência chega ao resto do mundo. Porém, nos Estados Unidos e na Europa o jogo se chamará apenas Pokémon Stadium, ficando o número 2 exclusivo para a versão japonesa. Você disputa batalhas com os seus Pokémon e pode inclusive transferir algum bicho que tenha capturado em seu Game Boy para jogar no cartucho. Isso é possível através do acessório Transfer Pack, que será embalado junto com o jogo. Como melhoria em relação à versão

anterior, o game traz todos os 151 Pokémon (no primeiro Pokémon Stadium somente cerca de 40 estavam disponíveis), e alguns minigames. Dá até para tirar fotos de seus bichos.

(PST2) Tenchu II

Ação, da Activision
Lançamento: não divulgado

Apesar de ser uma seqüência, a história deste jogo se passa antes do primeiro Tenchu. Você é um ninja assassino, mas com uma certa moral: somente elimina bandidos ou criaturas não-humanas. Seu objetivo é infiltrar-se em vários locais, realizando missões para seu mestre. Como todo bom ninja, você deve ser visto o mínimo possível, escondendo-se em telhados e atrás de muros.

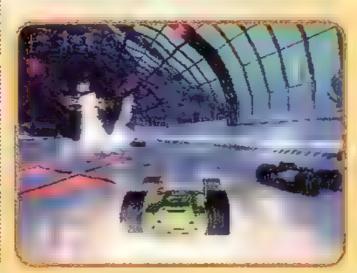
(PST) Rollcage Stage 2

Corrida, da Psygnosis
Lançamento nos EUA: março

A continuação do jogo em que você pode até correr de cabeça para baixo está chegando cheia de novidades. Serão 20 novas pistas e novos modos, incluindo corridas de destruição, um estágio de truques em uma pista parecida com as de skate e até um jogo de futebol entre carros.

(DC) MDK2

Ação, da Interplay
Lançamento nos EUA: março

A continuação deste jogo que fez muito sucesso nos PCs promete ser um dos games mais bonitos do Dreamcast. Serão mais de 40 personagens e nove fases gigantescas. A exemplo do primeiro jogo da série, o desafio será bem alto, com chefes muito dif´ceis de vencer.

(PST2) EX3: The Street Fighter

Luta, da Capcom
Lançamento: não divulgado

Este ainda é um título provisório, mas é certo que a série Street Fighter terá seu próximo capítulo no Playstation 2. Serão cerca de 20 personagens, mas provavelmente alguns secretos serão incluídos. Como novidade há um modo de jogo em duplas, em que você escolhe dois

(N64) Ogre Battle 64

Estratégia / RPG, da Quest
Lançamento: maio

Um superjogo de estratégia com alguns elementos de RPG, este game fez sucesso no SNES e no Playstation e está chegando ao Nintendo 64. Aqui você é Magnus Gallant, recém-formado na academia do exército real. Sua missão é resgatar o príncipe do reino, seqüestrado após uma rebelião popular. Dependendo de seus atos durante o jogo, os objetivos vão mudando de rumo.

Além de Magnus, o game traz outros personagens que o auxiliam durante o jogo, em batalhas que se desenrolam por 43 diferentes cenários.

(N64) Tarzan

Ação, da Actvision
Lançamento: janeiro

O jogo é praticamente o mesmo que já saiu para Playstation, baseado no desenho animado da Disney. São treze níveis e as catorze fases de bônus, com uma pequena melhoria nos gráficos e na velocidade. Infelizmente, a versão perdeu um grande detalhe em relação ao Playstation: as seqüências de vídeo, que mostravam cenas do filme de animação foram retiradas.

(PST2) Kessen: Decisive Battle

Estratégia, da Koei
Lançamento: não divulgado

Este jogo estava previsto para ser um dos títulos de lançamento do Playstation 2, mas a produtora já avisou que vai adiar a data. Ambientado no Japão da época dos Shoguns, ele terá o estilo dos conhecidos Command & Conquer e Starcraft: batalhas travadas em tempo real, nas quais armar a estratégia correta de ataque e defesa é mais importante até do que ser mais poderoso que o adversário. As imagens já divulgadas mostram o visual realista que deverá ser comum nos jogos do Playstation 2.

personagens e pode trocá-los durante as batalhas. É possível executar combos usando os dois lutadores selecionados.

(N64) Ridge Racer 64

Corrida, da Namco
Lançamento: fevereiro

Chegou a vez do Nintendo 64 conhecer a série que fez tanto sucesso no Playstation. E não se trata de uma simples adaptação de algum título da série: é uma versão totalmente nova, exclusiva para o sistema e que trará novas pistas e novos modos de jogo. São mais de

20 carros, mas só quatro estarão disponíveis no início. Para conquistar os outros é preciso vencer na pista.

(PST2) Ridge Racer V

Corrida, da Namco
Lançamento: março

O novo Ridge Racer vem sendo usado para divulgar o poder gráfico do Playstation 2 desde que se começou a falar no console. Os carros e cenários superdetalhados realmente chamam a atenção, e o jogo não deve ficar devendo. Pouco se sabe ainda sobre o game, mas é certo que todos os carros das versões anteriores estarão disponíveis no novo Ridge Racer.

(PST) Striker Pro 2000

Futebol, da Rage
Lançamento nos EUA: fevereiro

Mais um game futebol, de repleto de seleções e clubes, para empolgar os craques. Há 44 times europeus, todas as seleções de países da Europa e mais 30 equipes do resto do mundo. Mas nada de seleção brasileira ou qualquer outra da América do Sul. Mesmo assim a diversão promete ser grande, com bons gráficos em realismo nas jogadas.

(DC) Virtua Striker 2

Futebol, da Sega
Lançamento nos EUA: março

Finalmente você vai jogar futebol no Dreamcast. Este é um dos maiores clássicos de esporte do Arcade e será lançado pela primeira vez em versão para um console doméstico. A produtora promete mostrar o game de futebol mais realista de todos os tempos, com detalhes como o nome dos jogadores escrito nas costas da camisa. Mas há limites: Virtua Striker não é licenciado pela FIFA e os nomes dos esportistas não serão reais. Ainda sim a fisionomia dos craques é bem parecida. O número 9 do Brasil, por exemplo, é um carequinha que joga muito...

(DC) Dead or Alive 2

Luta, da Tecmo
Lançamento nos EUA: fevereiro

Depois de babar com o incrível jogo de luta Soul Calibur, você vai se surpreender com esta novidade. A produtora utilizou uma tecnologia inédita no desenvolvimento dos gráficos para criar combates totalmente realistas. São treze lutadores que se enfrentam em nove locais diferentes, interagindo com o cenário. Além disso, não há um comando de defesa, mas sim uma opção de desvio, que vai tornar o confronto mais ágil e imprevisível.

Na última hora!

(PST) Gran Turismo 2

Corrida, da Sony/Polyphony

Depois de muita espera, está chegando a hora de acelerar o mais realista jogo de corrida já criado para videogame.
Gran Turismo 2 foi lançado nos EUA na metade de dezembro e deve estar chegando por aqui este mês. Com visual ainda mais impressionante que o primeiro jogo, além das provas de velocidade nas ruas e circuitos fechados, o game promete ralis empolgantes.
A lista de carros é impressionante: são 400 modelos, incluindo alguns clássicos dos anos 70, como o Mustang. É a maior quantidade de carros disponível em qualquer simulador de corrida. Entre todos os carrões, infelizmente não há no jogo nenhum modelo da Porsche, pois outra produtora tem direitos exclusivos sobre a marca.
Com 20 opções de circuitos e diferentes modos de disputa, o jogo vai conquistar os fãs de simuladores de corrida. Quem nunca encarou uma pista também vai gostar da experiência: a pilotagem não é impossível, como acontece em alguns outros games do gênero, e as provas são muito empolgantes. Vá já para o grid de largada!

Fevereiro

N64

Jogo	Gênero
Caesar's Palace	Ação
NHL Blades of Steel 2000	Esporte
40 Winks	Ação
Looney Tunes: Space Race	Corrida
Looney Tunes: Duck Dodgers	Ação
Looney Tunes: Taz Express	Ação

Playstation

Jogo	Gênero
All Star Tennis	Esporte
Carmegeddon	Corrida
Die Hard Triology II	Ação
Eagle One	Ação
Earthworm Jim	Ação
Iron Soldier	Ação
Jackie Chan Stunt Master	Ação
Jeff Gordon XS Racing	Corrida
Konami Rally	Corrida
Lunar 2 - Eternal Blue	RPG
Nascar Rumble	Corrida
NHL Blades of Steel 2000	Esporte
PGA European Tour	Esporte
Rayman 2	Ação
Reel Fishing 2	Esporte
Spec Ops	Ação
Saga Frontier 2	RPG
Silent Bomber	Ação
Sim Theme Park	Estratégia
Team Buddies	Ação
Test Drive Cycles	Corrida
The Misadventures of Tron Bonne	Ação
Wild Metal	Ação
Wild Wild West	Ação
WWF Smackdown	Luta

Dreamcast

Jogo	Gênero
Boarders Zone	Corrida
Carrier	Ação
Climax Landers	Ação
Crazy Taxi	Corrida
Dark Angel	Ação
Deep Fighter	Luta
Espionage Agent	Ação
Metropolis Street Racing	Corrida
Resident Evil: CODE Veronica	Açao
Rayman 2	Açào
Sega Sports NHL 2000	Esporte
Space Invaders	Tiro
Toy Story 2	Açao

Tomb Raider - A Última Revelação

Dá-lhe Lara Croft!

Desvende todos os segredos do Egito no melhor da série

Ronny Marinoto

Os antigos egípcios realizavam rituais e encantamentos para encaminhar a alma de nobres e faraós para o Mundo dos Mortos, onde viveriam eternamente. Cuidadosamente preparadas e adornadas com amuletos protetores, suas múmias não devem ser perturbadas em seu sono eterno. Quem se atrever a incomodá-las será amaldiçoado e perseguido pelos espíritos.

Mas arqueólogo de verdade não tem medo de nada e Lara Croft está pronta para partir em busca de relíquias e tesouros resguardados nas catacumbas do Egito. Esqueça as maldições e embarque nessa com ela pois este é um dos melhores jogos da série.

O enredo é mais complexo e mais empolgante que o de muitos filmes, com visual detalhado e desafios de tirar o fôlego. São 39 fases aterrorizantes, com perigos sobrenaturais como múmias e guardiães mágicos, e outros bem mais reais, como escorpiões e mercenários. Mas nada de pânico: o jogo pode ser salvo a qualquer momento e usa dois blocos do Memory Card para cada bateria de salvamento.

Fase de treino

No treinamento você aprende a controlar a personagem e seus diferentes movimentos.

Sob comando de seu mentor, Von Croy, Lara leva o treino muito a sério, apesar de ser uma garotinha de apenas dezesseis anos. É isso mesmo esta fase acontece no passado, quando Lara é apenas uma aventureira adolescente. Siga os passos de seu mentor e ouça seus conselhos.

Espere que ele desarme o mecanismo da armadilha de espinhos. Não ande na frente de Von Croy pois você ainda não sabe reconhecer armadilhas e pode sair ferido. Ele vai ensiná-lo também a saltar pequenas fendas, com o comando ↑+■.

Antes de saltar, desça na parte alagada e pegue uma Golden Skull. Volte a segui-lo e deixe que ele acerte os javalis. Proteja-se, ficando por perto e observando. Aprender a se pendurar nos beirais. Você vai precisar muito desta habilidade durante o jogo.

Tomb Raider 4

Ação/Aventura

Fabricante ■ Eidos

Gráficos	10
Som	10
Jogabilidade	9,0
Diversão	10
Nota final	9,7

Comandos

X - Ação
■ - Saltar/Nadar
▲ - Sacar a arma
● - Rolar
R1 - Caminhar devagar
R2 - Correr (a barra de fôlego aparece na tela)
L1 - Visão de Lara
L2 - Rastejar

No treinamento você joga com Lara aos 16 anos

Salte usando ↑+■ e no ar segure X, até alcançar o beiral e ficar pendurado do outro lado. Para subir, mova ↑. No treino de salto em distância, corra, pule e agarre-se na borda do outro lado. Em seguida você aprende a segurar-se na borda e mover-se. Use o comando ↑+X para agarrar e mova-se com o direcional para ← ou →. Em seguida, tome fôlego: é hora de nadar. Caia na água e use o botão ■ para mergulhar e movimentar-se. Pegue outra Golden Skull no fundo e siga pelo caminho do lado direito da cascata. No final do túnel use o botão X para pegar os itens. Retorne rápido e suba até a superfície para respirar. Nade para o lado esquerdo da cascata e saia da água usando X onde a borda é mais baixa.
Posicione-se corretamente de frente para a alavanca e aperte X para movê-la e levantar a grade que bloqueia o caminho.

Na próxima lição Lara escala paredes de pedra ou com barras de madeira. Para isso, aproxime-se do local, aperte ↑+X e depois movimente-se com o direcional. Preste atenção aos detalhes do cenário para perceber onde é possível subir. Escale a parede e empurre a alavanca na varanda. Com a passagem liberada, desça e prossiga no treino. O próximo desafio é de força. Salte, use X para agarrar-se na ponte e mova-se com o direcional. Não solte o botão X antes de estar em lugar seguro. Para executar este movimento durante o jogo, guarde sua arma para poder pendurar-se.

Von Croy acerta mais dois javalis e segue para outro ponto, onde você vai aprender a rastejar. Aproxime-se da entrada do túnel, segure o botão L2 pressionado e movimente-se com o direcional. Vá até o final da passagem. Do outro lado, perto do esqueleto, Lara encontra a mochila que vai se tornar seu acessório inseparável. Empurre a alavanca. Volte e vá pelo túnel da direita. Pegue outra Golden Skull e saia para falar com seu mentor. Com a passagem aberta, desça e passe correndo pelo corredor cheio de armadilhas com dardos. Ainda seguindo o professor, espere que ele abra outro portão e continue. Na sala da piscina, suba pelo lado direito e use L2 para rastejar pela passagem. Salte na corda e quando estiver o mais perto possível da outra plataforma, aperte X+■+↑ para alcançá-la. Puxe a alavanca para abrir o túnel. Com o túnel aberto, desça para passar ao desafio de velocidade. O cara já sabe o caminho, por isso nem pense em alcançá-lo.

Chegue até a borda e salte com ↑+■. Segure-se com X na borda da outra plataforma. Salte na passagem bem a sua frente e escale as paredes com plantas. Desça do outro lado e ao chegar na ponte, agarre-se nela e vá para o outro lado. Suba nas pedras e na plataforma. Salte a fenda e atravesse a ponte por cima. Do outro lado aperte o mecanismo na parede do lado direito e abra a porta. Siga pelo corredor para encontrar a saída e antes de cair fora curta a animação.

Agora é pra valer!!

Lara Croft cresceu (e como!), transformou-se em uma belíssima arqueóloga, conquistou os jogadores com três games alucinantes e está pronta para mais uma aventura cheia de armadilhas e mistérios. Veja como mantê-la viva na priemira fase.
Em The Tomb of Seth siga o guia que tem uma tocha. No caminho procure sempre por itens (eles aparecem por toda parte no cenário). Lembre-se de que você já tem armas e quando seus inimigos aparecerem, use ▲ para sacar e X para disparar. Na descida pegue uma arma calibre 12 e o medipack, mate os escorpiões e o lobo. Continue com seu guia e mate mais dois escorpiões.

Acione o mecanismo na parede da esquerda e encha a outra sala com areia. Vá até lá e pegue a primeira

metade do símbolo no pedestal. Na próxima sala espere o guia desarmar a armadilha de lâminas e pegue a outra metade do símbolo, que servirá para abrir a porta.

Combine as duas metades e use neste ponto, para abrir uma passagem secreta. Siga seu guia e depois de descer até a grade fechada, volte e pegue o caminho da direita. Na sala com água, pegue o caminho da direita e vá até a sala do enigma do fogo. Use o botão X para puxar a corda e abrir caminho para o guia, que vai acender o óleo na sala abaixo.

Salte somente sobre as peças iluminadas, sem pisar nas outras, na seqüência: primeiro a peça à sua frente, depois a da direita, à frente de novo, a da esquerda e em seguida a última, perto da grade. Pegue a ampulheta e saia.
Siga o caminho iluminado pela tocha e desça na entrada a esquerda. Seu guia foge depois de ler as inscrições na entrada. Mas você não tem medo de nada, portanto siga em frente, atravesse a sala e use o item de areia na estátua. Volte e vá até a passagem que foi desbloqueada pela areia. Salte, agarre-se na borda da entrada, rasteje pela passagem e escorregue pelo corredor. Empurre a alavanca para abrir a grade. Desça, pegue o item no chão e salte para a passagem aberta à direita. Seja rápido para não virar peneira. Atravesse todo o corredor, passe por outra armadilha, atire no vaso á esquerda e pegue um medipack.

Coloque o item na parede e ligue a máquina. Salte em direção às lâminas e chegue até a outra passagem. Suba até a sala do túmulo de Seth e aproxime-se do sarcófago pelo lado dos pés. Retire o amuleto de seu peito. Depois que você pega o amuleto, um líquido vermelho começa a vazar.

Siga até a outra sala e empurre a estátua até o outro símbolo, que está à esquerda. Para empurrá-la, segure X e mova-se com o direcional. Atraia a múmia da direita chegando perto dela e entre na passagem dentro do sarcófago. Não atire nas múmias pois elas não serão atingidas.
Siga e mate os três lobos guardiães. Vá direto pelo caminho da esquerda e escale as madeiras entre as estátuas. Pegue a Golden Serpent na próxima sala e fuja rápido das múmias usando a passagem aberta acima de você, do lado esquerdo. Escorregue até a areia e corra para a esquerda até o fim do corredor. Suba e caia pelo buraco, chegando perto das estátuas. Vá pela esquerda, suba e atravesse a ponte até o templo. Acerte mais dois cães, desça e salte sobre as plataformas.

Agarre-se neste ponto e suba. Mova a alavanca para abrir a grade. Desça e siga pela passagem liberada pela grade. Suba e mova a outra alavanca. Volte à sala anterior e desça no buraco para pegar o Hand of Sirius. Siga e em seguida salte sobre as p ataformas até a passagem iluminada, que leva para a saída.

Use as madeiras para descer até o fundo e puxe a corda.
Fuja da múmia e suba pelas madeiras. Use o item no lugar marcado. Use a corda que aparece no teto para chegar até a outra plataforma e pegue o Searab Talisman. Desça e entre no templo.

Use os itens nos símbolos da parede do lado direito da sala, que vai se encher de areia. Fuja da múmia e suba para encontrar a saída. Lara está a salvo. Ao menos por enquanto...

007 — Tomorrow Never Dies

Missão ultra

Mais um trabalho para o imbatível agente James Bond

Humberto Martinez

O melhor agente do serviço secreto britânico está pronto para começar mais uma aventura. O novo jogo de James Bond, baseado no filme "007 - O Amanhã Nunca Morre", de 1997, chegou ao Playstation depois de muitos adiamentos.

Você controla o agente 007 e o personagem do game é até parecido com o ator Pierce Brosnan, que interpreta Bond no cinema. Sua missão é descobrir quais são as verdadeiras intenções da máfia chinesa ao desviar a entrega de armamentos militares em seu país.

Por trás de tudo isso há um vilão chamado Carver, dono de um vasto império na área de comunicação. Só para aumentar os seus índices de audiência, ele pretende provocar uma guerra entre a China e Inglaterra. Sua equipe vai agir nos bastidores e conseguir notícias em primeira mão. Só uma pessoa pode impedi-lo de concretizar seus planos: o agente 007. Para ajudá-lo, entra em cena também a espiã chinesa Wai Lin, que você controla em uma fase do game.

Segredos e tiros

Você tem todas as missões de um espião experiente: fotografar os armamentos dos inimigos, recuperar informações valiosas e se infiltrar em bases da máfia. Além disso, é importante vasculhar bem os cenários, em busca de vidas e medicamentos, itens importantes na hora de enfrentar os chefes do jogo e inimigos mais poderosos.

Sua visão é em terceira pessoa e você encontra cenários semelhantes aos do filme, como fábricas e bases terroristas, mas faltam detalhes no visual para garantir maior realismo.

O seu principal desafio é sobreviver às dezenas de inimigos fortemente armados que estão por toda a parte. Para isso, use seu arsenal, com armas que vão desde a tradicional Walter PPK com silenciador até os lança-granadas e mísseis.

Entre um tiro e outro, cercado de lindas garotas e acelerando carros incríveis, você pode curtir trechos do filme e a trilha sonora interpretada por Sheryl Crow. Afinal, um agente secreto a serviço da rainha merece sempre o melhor.

Seu BMW exclusivo conta até com um lança-mísseis para emergências

Em uma das fases você joga com a gata Wai Lin e se infiltra na máfia chinesa

Use a arma Sniper Rifle para detonar inimigos a distância. Use ▲ para aproximar ou distanciar a mira

Durante o jogo você curte animações e a trilha sonora do filme

Como nos filmes, a ação rola em vários lugares diferentes e há até perseguições pela neve

Você conta com equipamentos especiais e se for aprisionado pode usar o botão do paletó para emitir sinais sonoros que destroem até os vidros mais resistentes

- secreta

Destrua barris, caixas e outros itens que aparecem para encontrar munição e medicamentos

Gráficos	9,0
Som	9,5
Jogabilidade	9,0
Diversão	9,0
Nota final	9,1

Use a câmera e fotografe os armamentos de seus inimigos

Os logotipos dourados de 007 representam mais vidas. Vasculhe todos os cantos das fases para encontrá-los

Foto Divulgação

Os chefes são difíceis e têm energia de sobra: acerte-os em pontos vitais

Nesta fase examine o aparelho de som para encontrar uma passagem secreta

007 – O Mundo Não É o Bastante

O agente James Bond é o astro de mais um filme, o 19º da série iniciada em 1962. Em 007 — O Mundo Não É o Bastante, Bond tem de deter um grupo de terroristas que ameaça atacar em pleno reveillon.
Ele deve proteger a linda Elektra King (Sophie Marceau), a principal herdeira de um grande império petrolífero. Mas esta não será a única garota que vai dar trabalho ao senhor Bond: além de muita ação, o filme é repleto de lindas e perigosas mulheres.

Está pronto para uma

É a sua grande chance de virar herói e provar que tem coragem

Renato Viliegas

Pegue o chapéu e o chicote e prepare-se para uma incrível aventura. Afastado há 11 anos das telas de cinema, o experiente arqueólogo Henry "Indiana" Jones Jr. volta aos computadores em um jogo empolgante, cheio de desafios e mistérios, como todos os seus filmes.

Após a Segunda Guerra Mundial, ele até tentou voltar a ser um tranqüilo professor universitário, mas seu espírito de aventura falou mais alto. Em plena Guerra Fria Indiana descobre que agentes soviéticos encontraram as ruínas da lendária Torre de Babel. Segundo um cientista russo, ali esteve escond da uma poderosa máquina, que permitiria atravessar as dimensões do tempo e do espaço.

Quando o monumento foi destruído, quatro discípulos do terrível deus Marduk teriam sumido pelo mundo com as peças da tal máquina e os soviét cos estão determinados a encontrá-las. Claro que Indy quer fazer ısso antes deles.

Não perca!

Se você não conhece muito bem o herói interpretado por Harrison Ford no cinema, confira suas aventuras em vídeo (se já conhece, vale a pena rever). A série de filmes, dirigida por Steven Spielberg e criada por George Lucas, está disponível em todas as locadoras. Confira os títulos, prepare a pipoca e divirta-se:

- **Os Caçadores da Arca Perdida (1981)**
- **Indiana Jones e o Templo da Perdição (1984)**
- **Indiana Jones e a Última Cruzada (1989)**

O primeiro chefe é um ogro de gelo. Encontre a primeira parte da máquina e use-a como arma

Às vezes é preciso mover blocos para alcançar um local mais alto ou desobstruir uma passagem

Use o seu inseparável chicote para alcançar lugares difíceis

Aproveite o longo alcance do rifle para acertar inimigos à distância

Os inimigos abatidos deixam as armas no chão. Pegue todas

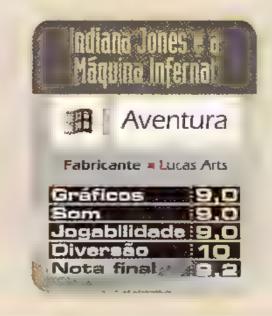
Atenção às pedras pontiagudas: elas furam o seu bote

Alguns barris explodem. Use-os para atacar os inimigos

Indiana Jones e a Máquina Infernal

Aventura

Fabricante ▪ Lucas Arts

Gráficos	9,0
Som	9,0
Jogabilidade	9,0
Diversão	10
Nota final	9,2

grande aventura?

Desafio alucinante

Repleto de citações do filme (além da inconfundível música tema), o jogo é difícil com 17 fases bem longas e cheias de enigmas. E é exatamente o desafio o ponto forte desta aventura. os puzzles são originais, complexos e exigem muito raciocínio. Você não tem de puxar alavancas ou procurar chaves, como um aventureiro qualquer. Indiana Jones faz funcionar os mais diversos mecanismos, encontra todo tipo de artefato e sabe usá-los no momento certo.

Para isso, seu personagem pode pular, correr, nadar, rastejar e, claro, usar o chicote, que além de uma de suas armas é uma ferramenta útil para fazer escaladas, pendurar-se em locais perigosos e tirar as armas das mãos dos oponentes.

Ao localizar pegar as peças da máquina, você adquire poderes especiais. Mas para isso é preciso encontrá-las e passar por seus guardiães, seres sobrenaturais, que estão loucos para guardar seu chapéu como lembrança.

Alguns tesouros estão bem escondidos. Pegue um deles nesta caverna

Configuração mínima: Pentium 200 MHz, 32 MB de RAM (64 MB recomendados), Placa aceleradora de vídeo PCI ou AGP de 4 MB compatível com o DirectX 6.1, Windows 95 ou 98.

Cuidado com as piranhas e tubarões que você encontra embaixo da água. Use o facão para se livrar deles

Fique atento aos desenhos suspeitos no chão, eles podem esconder armadilhas

O jipe não é muito fácil de ser controlado devido aos solavancos

Contra este chefe de lava, não adianta usar arma. Para vencê-lo, Indy deve encher a sala de água

Mapa secreto

A fase secreta não é obrigatória, mas vale a pena encarar o desafio, para encontrar dez tesouros bem valiosos. Para acessá-la é preciso apenas ter dinheiro. Cada artefato encontrado na aventura vale uma quantia em dinheiro, que você pode usar para comprar munição, kits de primeiro-socorros ou o mapa secreto, que é muito caro. Você pode comprá-lo a qualquer momento e, assim que consegui-lo, seguirá imediatamente ao Peru, passando por locações do filme os "Caçadores da Arca Perdida". Indy encontra até algumas lembranças daquela viagem, como o pedestal de onde pegou um artefato valioso e a pedra que rolava atrás do explorador. Completando o estágio extra, você volta à aventura na mesma fase em que parou.

Ao ataque!

Entre nesta guerra explosiva e divertida

Marcão Costa

Dois poderosos exércitos se confrontam. De um lado estão os ameaçadores soldadinhos de plástico amarelo. Do outro, temíveis soldados verdes, prontos para a batalha. Não estranhe, nos jogos da série Army Man quase tudo é de brinquedo, menos a guerra.

Com armas como abridores de garrafa, lentes de aumento e outras bugigangas, você se envolve em batalhas divertidas e cheias de tiros. E desta vez sua corporação está mais bem preparada e você assume o comando de helicópteros de combate.

Controlando os Sarge, a turma do exército verde, você encara 16 missões, com dois ou três objetivos em cada uma. Depois de resgatar companheiros, acionar radares, escoltar veículos de carga e destruir bases inimigas, seu grupo consegue helicópteros mais avançados.

Lutando em formigueiros, esgotos, geleiras e labirintos você vai descobrir que a vida de soldado não é fácil. Mas lembre-se que há quatro co-pilotos para ajudá-lo a superar os desafios.

Este é o local correto para colocar as baterias e ligar os radares

Os inimigos azuis liberam itens que recarregam sua energia

Nesta área detone os formigueiros usando as bombas vermelhas e leve o disco voador até o portal

Liberte os insetos que estão nestas caixas. Eles vão ajudá-lo a vencer os inimigos no caminho

Use estratégia e leve as rosquinhas até a base inimiga: as formigas vão ajudá-lo a vencer seus oponentes

A missão 10 é fácil: leve o contêiner verde ao ponto indicado na foto

Ação	
Fabricante	3DO
Gráficos	8.5
Som	9.0
Jogabilidade	10
Diversão	10
Nota final	9.0

Comandos

- X - Atirar
- ● - Lançar gancho para pegar itens
- ■ - Acionar armas especiais
- R2, ▲ - Selecionar armas
- L1 - Mover-se lateralmente para a esquerda
- R1 - Mover-se lateralmente para a direita
- Select, L2 - Mapa

Resident Evil 2

Os zumbis de novo

Agora tem Resident Evil para Nintendo 64

Humberto Martinez

Depois de muita expectativa, a série de ação e terror que apavorou no Playstation finalmente chegou ao Nintendo 64. O jogo é exatamente o mesmo e agora os jogadores de N64 vão descobrir por que não se deve brincar com zumbis.

O G-Virus, um novo tipo de microorganismo, foi criado pelos cientistas de uma corporação chamada Umbrella. Este vírus deveria transformar pessoas em verdadeiras armas biológicas, com características especiais, como força acima do normal e imortalidade.

Mas algo errado aconteceu e os seres humanos contaminados viraram zumbis e saíram totalmente de controle. O primeiro resultado foi a morte dos cientistas envolvidos no projeto. Aos poucos o vírus foi se espalhando, até chegar a Racoon City, onde você está.

Para encarar o desafio, escolha Leon, um policial novato que acabou de chegar na cidade, ou Claire, a irmã de um dos principais agentes do grupo STARS, que investiga a corporação Umbrella e desapareceu. Cada personagem tem caminhos diferentes e isso pode alterar o rumo dos fatos.

Enquanto Leon entra na história em busca de sobreviventes, Claire procura por seu irmão Chris, mas claro que ambos têm o mesmo objetivo final: escapar com vida deste inferno. Para decifrar o mistério, o melhor é jogar com os dois.

A cidade totalmente destruída tem cenários bem realistas e o visual impressiona, com animações iguais às da versão de Playstation. Os zumbis e outros monstros vão surpreendê-lo e você precisa estar preparado para evitar suas armadilhas mortais. Com muita ação e suspense, o jogo tem muitos sustos e desafios.

Resident Evil 2

Ação

Fabricante ■ Capcom

Critério	Nota
Gráficos	9,5
Som	9,5
Jogabilidade	9,5
Diversão	10
Nota final	9,6

Comandos

- A - Ação
- B - Cancelar opções
- Z - Atirar
- R - Empunhar armas
- ← - Mira em primeira pessoa
- ↑ - Opções
- Start - Inventário

As animações do jogo são iguais às da versão de Playstation

Você altera o nível de violência e até escolhe a cor do sangue dos monstros

Durante o game você encontra sobreviventes que podem dar pistas sobre o que aconteceu na cidade

Pegue todas as ervas. As verdes recuperam sua energia, as vermelhas aumentam a potência das verdes e as azuis curam envenenamentos

Sua vida corre perigo

Vale a pena encarar este desafio mortal

É quase impossível sair vivo desta missão, mas você vai adorar tentar. Um dos melhores games de espionagens já criados para computador ganhou uma eletrizante versão para Nintendo 64 e Playstation e deve sair também para o Dreamcast.

Diferente de outros jogos de tiro em primeira pessoa, este exige basicamente estratégia. Você assume o controle do líder um grupo anti-terrorista, um especialista em estratégias militares.

Você vai ter de invadir embaixadas, prédios do governo e outros locais que possam ser alvos de terroristas internacionais. Claro que tudo deve ser feito com o máximo possível de cuidado pois a vida dos reféns depende da sua habilidade em se infiltrar sem ser visto.

E não é só a vida deles que está em perigo. O realismo é tanto que se você levar um único tiro está fora de combate. Para complicar ainda mais sua tarefa, os inimigos estão bem armados, são supertreinados, sabem se esconder muito bem e preparam emboscadas o tempo todo.

Mas você não precisa ir sozinho para esta missão. É possível formar grupos, que serão controlados pelo computador ou por até quatro jogadores (com a tela dividida). Junto com eles você formula planos para invadir uma área e elabora detalhadamente as táticas de ataque. Tenha paciência e planeje tudo em detalhes: você não pode falhar.

O visual não é muito detalhado e as fases são bem extensas, com locais muito parecidos. A jogabilidade é bem difícil pois os comandos são sensíveis e você precisa praticar muito antes de se aventurar nas missões. Quem procura um bom desafio, acaba de encontrar.

Entre neste túnel para chegar facilmente até as escadas

Para abrir portas e subir escadas, use o direcional digital para cima e na hora de escalar as escadas use o botão C↑

Tom Clancy Rainbow Six

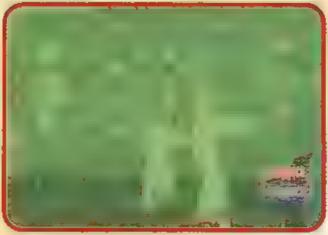
Ação/Estratégia

Fabricante ■ Red Storm

Gráficos	8,5
Som	8,5
Jogabilidade	8,0
Diversão	9,0
Nota final	8,5

Dê Pause, entre em Options e nesta tela coloque sangue no jogo para aumentar o realismo

Use o mapa: os pontos verdes são portas e os vermelhos são inimigos

Esconda-se e aproxime-se sorrateiramente dos inimigos

Pressione o direcional para esquerda para usar a visão noturna

Twisted Metal 4

Jogue com a galera

Pise fundo e detone sua turma nas pistas

Ronaldo Testa

Um dos primeiros games do gênero, Twisted Metal originou uma série de jogos parecidos, mas esta nova versão prova que ele é mesmo um dos melhores games de corrida e tiro. O clássico volta com força total (literalmente) e você vai detonar tudo que se atrever a atravessar o seu caminho

Uma das inovações é que você pode definir o estilo, a cor e o tamanho de seu carro para jogar no modo Tournament (torneio), em que você corre em diferentes cenários, detonando os inimigos. Mas a briga fica séria mesmo é no modo Deathmatch, quando o confronto é fatal: só quem vencer passa para a próxima fase.

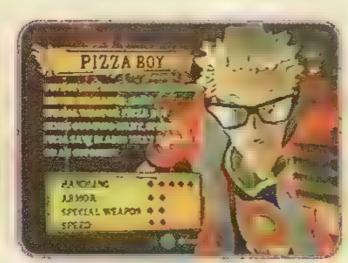
São mais de dez veículos invocados, disputando em cenários diferentes, como construções, usinas, cidades e rodovias mais do que perigosas. Você começa sem nenhuma arma, mas não demora muito até conseguir algumas. Elas ficam espalhadas pelos cenários e são renováveis, isto é, estarão no mesmo local sempre que você precisar.

Outra novidade muito legal é a opção para disputas entre até quatro jogadores, que aumenta ainda mais o desafio. Mas para isso é preciso utilizar o acessório Mult Tap, que permite conectar vários joysticks na mesma entrada do Playstation.

Para entrar no clima, curta o som do game, que é puro rock. A jogabilidade está melhor do que na versão anterior e você consegue controlar o carro sem dificuldade. É só acelerar e destruir a galera!

Tela de jogo

- Radar
- Energia do inimigo
- Inimigos
- Velocidade
- Suas vidas
- Sua energia
- Arma
- Munição
- Nome da arma

Estes redemoinhos funcionam como teletransporte. Use-os quando estiver em perigo

No início escolha o entregador de pizzas: ele é rápido e escapa facilmente dos tiros de inimigos

Sempre que possível pegue a letra T para ganhar turbos extras

Comandos

- X - Acelerador
- ■ - Freio de mão
- ▲ - Marcha a ré
- ● - Visão traseira
- L2 - Utilizar arma
- R2 - Utilizar metralhadora
- L1 R1 - Escolher a arma

Twisted Metal 4

Ação

Fabricante ■ 989 Studios

Gráficos	9,0
Som	8,5
Jogabilidade	9,0
Diversão	9,5
Nota final	9,0

Derrube tudo!

Decole agora com ônibus e caminhões

Ronaldo Testa

Num futuro não muito distante, surgem diversas gangues de desordeiros que espalham o vandalismo e a destruição total por onde passam. Quando os interesses desses grupos entram em conflito, começa uma guerra. Os foras-da-lei usam veículos equipados com armas secretas do exército e não têm medo de ninguém.

Este é o segundo game da série de ação e tiro com carros e traz muitas novidades. Além de utilizar armas e itens diferentes, você pode voar e andar por cima da água e da neve. Há também alguns veículos novos, como um caminhão de lixo, uma limousine, naves espaciais, ônibus uma unidade de polícia e muitas outras opções.

Pilotando seu carrão, você explora cenários bem abertos, cheios de passagens secretas e truques. Fique ligado para vencer os obstáculos e adversários pois seus objetivos são os mais loucos possíveis: você tem de proteger observatórios e catacumbas, roubar documentos, lançar um ônibus espacial e detonar todo tipo de inimigo.

O mais divertido é que você pode destruir quase tudo o que aparece na sua frente, desde árvores e pontes até prédios inteiros, sempre detonando inimigos. Cuidado para não destruir também o seu dedo depois de jogar sem parar.

Pegando os itens azuis você poderá andar sobre a água

Sempre que começar uma nova fase procure pelo zig-zag amarelo: ele confunde os adversários

Seja rápido e atire na engrenagem para fazer a ponte subir

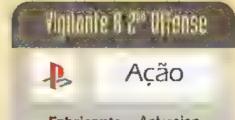
Não passe em frente aos hangares: você é sugado e atirado ao mar

Tela de jogo

Comandos

- L2 - Utilizar arma
- R2 - Acionar metralhadora
- L1 ou R1 - Escolher arma
- ▲ - Visão traseira
- ● - Selecionar alvo
- X - Acelerador
- ■ - Freio de mão
- Select - Selecionar câmera

Vigilante 8 2nd Offense

Ação

Fabricante ■ Activision

Gráficos	8,5
Som	9,0
Jogabilidade	9,0
Diversão	8,5
Nota final	8,7

Test Drive 6

Carrões na pista

Invista em equipamentos e acelere tudo

Ronaldo Testa

A corrida mal começou e quando você percebe já está no meio do trânsito. Mas não há do que reclamar, afinal você é um piloto profissional e pode escolher entre um Mustang, Subaru, Lotus, Cerbera, Dodge, Audi, Jaguar e Nissan entre outros, em um total de 40 máquinas.

As provas se realizam nas ruas de cidades como Londres, Roma e Paris, com muitos desafios, cones, carros, gramados, jardins, passagens interrompidas e outros obstáculos. Isso sem falar nos policiais de plantão, loucos para pegá-lo e acabar com a disputa.

Uma das inovações mais legais do jogo é o sistema econômico de compra e venda de carros e peças. Você precisa conseguir prêmios em dinheiro, como em outros jogos, mas não tem de se esforçar muito para comprar um determinado carro, já que pode dar o seu veículo como parte do pagamento.

No início alguns pilotos podem estranhar a jogabilidade, porque é difícil dirigir e logo de cara é preciso comprar algumas peças para que o carro fique bom. Mas depois disso ele responde bem aos seus comandos.

Para aumentar ainda mais a diversão, você pode escolher entre mais de mil combinações diferentes de pinturas personalizadas e acelera ao som de bandas de rock como Fear Factory, Eve 6 e Empirion. Pise fundo e mostre que você tem estilo de campeão.

Test Drive 6

Corrida

Fabricante ▪ Infogrames

Gráficos	8,0
Som	8,5
Jogabilidade	9,5
Diversão	9,0
Nota final	8,7

Não corte caminho pela grama: você perde muita velocidade

Aperte o botão ● nesta tela para mudar a pintura antes de fechar negócio

Depois de escolher um dos modelos, entre no Upgrade para comprar um novo motor do Level 1 e correr mais

No início você tem 40.000 em dinheiro e precisa comprar um carro. Uma boa sugestão é começar com o Audi TT

Tela de jogo

Comandos

- X - Acelerador
- ■ - Freio
- ● - Buzina
- ▲ - Mudar câmera
- L1 - Reduzir a marcha
- R1 - Aumentar a marcha
- L2 - Freio de mão
- R2 - Visão traseira

NBA Live 2000

Show na quadra

Realismo e diversão com os maiores feras do basquete

Ronaldo Testa

Todos na quadra prontos para iniciar a partida. Mas este não é apenas mais um joguinho de basquete: também no videogame a disputa entre os times da NBA, a liga esportiva americana que reúne os grandes feras do esporte, é um verdadeiro show.

O jogo traz todos os 30 times do campeonato profissional americano de 1999, com os maiores astros do esporte, inclusive o imbatível Michael Jordan.

Você pode participar de torneios controlando toda a equipe, comandar apenas um jogador no modo Playoff ou até tomar coragem e enfrentar Jordan, o melhor do mundo, no modo um contra um.

O visual é inacreditável, com gráficos espetaculares e detalhes nunca vistos antes num game de basquete. As quadras são idênticas às dos ginásios reais e os atletas também são muito realistas, tanto no visual como na movimentação.

Além disso, o jogo permite que você crie seu próprio jogador, escolhendo o cabelo, a face, a pele, a posição em quadra e até mesmo o nome. Você pode determinar suas características de jogo e fazer um super-atleta com seu nome.

O som é envolvente e a sensação é de que há uma arquibancada lotada de torcedores alucinados bem na sua sala. Com os grandes feras na quadra, os melhores times e toda essa torcida, vai ser difícil você querer jogar de novo na quadra do colégio. Sua próxima partida de verdade tem de ser na NBA.

Você pode criar o seu jogador para entrar detonando em qualquer time

O replay detalhado é uma das muitas novidades do NBA Live 2000

Nos Playoffs você controla apenas um jogador. Aperte A para pedir a bola

NBA Live 2000

Esporte

Fabricante ■ EA Sports

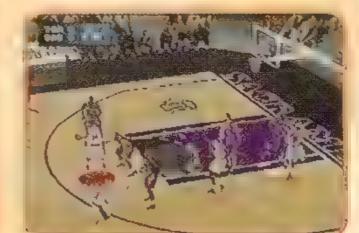
Gráficos	10
Som	9.5
Jogabilidade	9.5
Diversão	9.5
Nota final	9.6

Comandos com a bola

R - Escolher jogador para o toque
C ↓ - Drible
C ← - Drible
C → - Correr
A - Passar a bola
B - Arremessar

Comandos sem a bola

R - Escolher jogador
L - Marcação
C ↓ - Marcação
C ← - Empurrão
C → - Correr
A - Trocar de jogador
B - Pular

No modo 1 contra 1 seja rápido para roubar a bola do adversário

Para escolher o marcador, pressione R e o botão C correspondente

MTV Sports: Snowboarding

Radicalize!

Vá para a pista e mostre que é fera no snowboarding

Ronaldo Testa

Voando baixo pelas montanhas nevadas dos EUA, Nova Zelândia, Noruega, Alasca e Japão você vai participar de um empolgante campeonato de snowboarding. Seu personagem desliza entre obstáculos como casas, árvores, pedras, rampas de montão, monumentos e até um avião acidentado na montanha e tem de fazer as manobras mais malucas para ganhar pontos.

Para ter acesso ao principal modo de jogo, o The Challenge (desafio), é preciso acumular 20.000 pontos, fazendo várias manobras. Há muitos movimentos diferentes, todos bem realistas, e seguindo nossas dicas de comandos você aprende rápido.

É no modo The Challenge que você encara provas diferentes, como corridas, disputas para fazer a melhor manobra, provas em rampas em formato de U (halfpipe), corridas com manobras e finalmente o maior desafio: fazer mais de 8.000 pontos em uma única pista.

Todas as manobras

No chão
X - Pulo
■ - Slide
● - Switch Stance

No ar
X - Tail Grab
■ - Mute Grab
● - Method Grab
▲ - Nose Grab
R2, ■ - Indy
R2, ▲ - Crail
R2, ● - Stalefish
R2, X - Seateelt
R1 - Mais rotação
L1 - Menos rotação
L2, X + ■ - Manobra especial
L2, X + ● - Manobra especial

Outra opção legal é o modo Create-a-Park, em que você pode criar sua pista, escolhendo onde colocar rampas, pedras, rails e até árvores.

O visual é bem legal e as músicas combinam com o estilo radical do jogo. Os comandos são fáceis de aprender e depois de um pouco de treino (e muitos tombos) você vai se sentir o maior fera no esporte.

Curta a apresentação do jogo que tem cenas em vídeo muito legais

MTV Sports: Snowboarding

Esporte

Fabricante ■ MTV Interactive

Gráficos	8,5
Som	9,5
Jogabilidade	9,0
Diversão	9,5
Nota final	9,2

Para subir em rails como este, pule com o botão ■ pressionado

Passando pelas pedras você pode acabar levando um tombo

Fique atento às placas: elas indicam o melhor caminho

Aproveite os desfiladeiros do cenário para voar bem alto

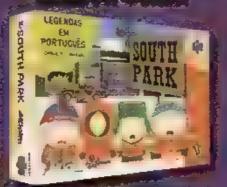
PREVISÕES PARA O ANO 2000:
"VOCÊ VAI FICAR RODEADO DE GAMES A PREÇOS BAIXOS E APROVEITAR OS INCRÍVEIS PACOTES DA NINTENDO!"

TUROK 2

FORSAKEN

CARTUCHO DE MEMÓRIA

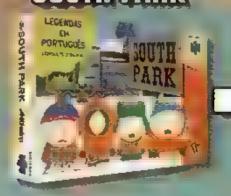
SOUTH PARK

BODY HARVEST

SOUTH PARK

OS MOLEQUES DO DESENHO ANIMADO SAEM DA TV E APRONTAM TODAS NO N64!

TUROK 2

OS DINOSSAUROS MAIS FEROZES DO N64 VOLTAM A ATACAR!

SÓ 3x R$ 26,33 cada

BIO FREAKS

CRIATURAS HORRIPILANTES SE ENFRENTAM EM LUTAS MORTAIS.

MACE: THE DARK AGE

SÓ O GUERREIRO VENCEDOR CONQUISTA A VIDA ETERNA E PODERES INIGUALÁVEIS.

SÓ 3x R$ 19,67 cada

MISCHIEF MAKERS

UMA AVENTURA MALUCA EM ESTILO DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS!

NBA COURTSIDE

KOBE BRYANT LEVA VOCÊ AO INCRÍVEL MUNDO DA NBA!

NBA IN THE ZONE

PARTICIPE DO MAIS FAMOSO CAMPEONATO DE BASQUETE!

WIPEOUT 64

DISPUTE CORRIDAS SUPERSÔNICAS EM MÁQUINAS FUTURÍSTICAS.

N64 Paperboy

Ação, Midway, 1 jogador

Em seu primeiro emprego, um garoto entrega jornais pelo bairro e acaba se metendo nas maiores confusões. Pedalando sua bicicleta, você deve fazer as entregas com precisão: o alvo é sempre a porta da frente da casa ou a caixinha de correio. Não erre, pois seus jornais são contados.

Se cumprir todas as entregas, você terá novas tarefas em outros locais. No caminho há perigos como cães ferozes, carros nas ruas e patinadores. Tente evitar colisões desviando-se ou saltando.

Nota - 9,0

Comandos
- A - Mover a bicicleta
- B - Frear
- Z, L ou R - Atirar jornal
- C← - Usar itens
- C↓ - Saltar

Não deixe o cachorro pegá-lo: ele é bravo e atrasa as entregas

Fazendo todas as entregas da fase, você consegue novos clientes em outros bairros

Você vai encontrar itens pelo caminho, depois de pegá-los use-os apertando o botão C←

PST Marvel vs Capcom EX Edition

Luta, Capcom, 1 ou 2 jogadores

Wolverine, Hulk, Capitão América, Homem Aranha e outros heróis da Marvel encaram Ruy, Venom, Chun Li e sua turma em um combate animal. Você escolhe entre o modo Special Heroes, para jogar somente com um personagem, ou o Partner Heroes, para alternar os diferentes gladiadores entre as lutas.

O jogo está mais fácil do que nas outras versões e logo você consegue acertar combos no adversário. O destaque é o visual que tem até opção de zoom quando se executa um combo aéreo ou um agarrão.

Nota - 8,5

Comandos
- ▲ - Soco médio
- ● - Chute médio
- X - Chute fraco
- L1 - Soco forte
- R1 - Chute forte
- L2 - 3 socos
- R2 - 3 chutes
- Select - Provocação
- →,→ (ou 3 socos) - Avanço rápido
- ▲ + ● - Chamar o ajudante (somente no modo Special partner)
- L1 + R1 - Trocar de parceiro (apenas no modo Cross Over)

Use os ajudantes para emendar combos: eles são muito eficientes

Com Rockman, carregue o soco forte e solte no meio de um combo para tirar mais energia

Capitão América e Thor detonam um combo em War Machine

PST Cool Boarders 4

Esporte, 989 Studios, 1 a 4 jogadores

Desta vez você não escapa de um belo tombo na neve! O jogo tem corridas e disputas de manobras alucinantes e você tem de ser fera para sobreviver nestes campeonatos. Os adversários são profissionais e não dão moleza.

Nas provas de velocidade, corra como se uma avalanche estivesse descendo atrás de você. As manobras são complicadas e você tem de executá-las no tempo certo. O visual é animal, com vários ângulos de visão, replays, câmera lenta e opção para dar um giro completo com a câmera sobre seu personagem em pleno ar. Experimente jogar com sua turma: o desafio se torna uma questão de honra e você não vai querer ficar para trás.

Nota - 9,0

No replay há câmeras especiais

Vencendo os torneios você habilita novos personagens

No Half Pipe faça L2 ,↑, ●,↑, X, ↓, X para radicalizar nas manobras

N64 Turok Hage Wars

Tiro, Acclaim, 1 a 4 jogadores

A nova versão de um dos melhores games de tiro do Nintendo 64 traz novidades. Os cenários são pequenos labirintos, onde você terá de caçar dinossauros, frangos, ratos, macacos, guerreiros e muitos outros inimigos. Felizmente as armas poderosas também estão de volta: há metralhadoras, martelo biônico, arco e flecha de energia e até um canhão que atira raios de laser.

Nesta caçada você encontra inimigos inteligentes, que dão voltas para segui-lo e pegá-lo de surpresa. A diversão é maior ainda no modo multiplayer, quando você persegue outros jogadores reais.

Os gráficos são legais e ficam melhores quando se utiliza o cartucho de expansão. O som também é bem realista e você consegue ouvir os inimigos de longe. Fique atento: eles são implacáveis.

Nota - 8,5

Antes de começar o game, entre no Controler Pak e crie um jogador

Você pode escalar paredes, mas somente de tijolo

Para destruir Bastille na catedral, fique neste ponto e atire sempre que ele aparecer

Medal of Honor

A Segunda Guerra Mundial está apenas no começo

Vença todas as batalhas e impeça o avanço dos nazistas

Humberto Martinez

Sua convocação para o serviço militar chegou via Playstation. Em Medal of Honor você viaja no tempo e luta na Segunda Guerra Mundial como um soldado americano que faz toda diferença no combate contra a Alemanha nazista.

Com visão em primeira pessoa, o jogo é um dos melhores do gênero e impressiona pelo realismo e alto nível do desafio. Em fases bem variadas você atira muito e ainda tem de sabotar máquinas, recuperar documentos e até eliminar membros importantes do exército inimigo.

Para isso seu personagem percorre bases inimigas, ruas alemãs e postos escondidos em florestas, enquanto ouve soldados gritando, e fazendo planos de ataque. É possível até mesmo escultar os passsos dos dos soldados inimigos.

Não se distraia nem por um minuto: os nazistas do jogo são implacáveis, estão sempre muito atentos e dificilmente erram um tiro. Além disso, eles sempre procuram locais seguros para se posicionar e quando atacados com granadas, por exemplo, podem chutá-las para longe ou até devolvê-las para você, prontas para a explosão.

Para piorar, eles têm cães especialmente treinados que pegam as granadas com a boca e correm atrás de você com elas.

À medida que você avança, os oponentes tornam-se mais inteligentes. Nas fases em que você tem de passar despercebido, exemplo, sempre aparecem guardas pedindo sua documentação. Se der um passo em falso, eles correm, chamam outros guardas e tocam o alarme. Só depois que todo mundo já sabe da sua presença é que eles partem para briga.

Quando você ataca, os soldados sentem os disparos e se um deles é atingido na perna, fica mancando; se você acerta outro na cabeça, o capacete voa longe. Apesar de todo esse realismo na ação, não há sangue na tela e você passa pela guerra sem ter de se deparar com as piores cenas do conflito real. Afinal o combate é só no videogame.

Medal of Honor

Ação

Fabricante ■ Dreamworks

Gráficos	9,5
Som	10
Jogabilidade	8,5
Diversão	9,0
Nota final	9,2

Comandos

- ■ - Ação
- ▲ - Pular
- X - Atirar
- ● - Mudar de arma
- R1/L1 - Andar de lado
- R2 - Mirar

Vença a batalha

Entre em ação

Após a segunda metralhadora, siga agachado pela passagem para encontrar o livro. Ande pela trilha e localize o avião. Vá em frente e chegue ao portão de entrada da cidade.

Search the Town

Entre pela primeira porta à esquerda, encontre o rádio de transmissão e destrua-o. Elimine os oficiais nazistas que cruzarem seu caminho para completar outra missão.

Chegando ao tanque de guerra, entre pelo beco à direita para encontrar o alçapão de saída.

Sewer Chase

Pegue a maleta ao lado do homem caído. No labirinto de túneis você encontrará uma grade quebrada. Atire para destruí-la e encontrar a passagem com outra maleta. Siga pelo labirinto e detone todos os guardas e cachorros que surgirem para chegar à saída do esgoto.

Sneak Into Railstation

Suba pela escada na parede para chegar a uma plataforma e elimine o guarda no final dela para conseguir o ID azul. Acione o painel ao lado. Volte ao início da fase e mostre sua carteira de identificação para o guarda.

Entre pelo duto de ventilação ao lado da porta e detone o guarda adiante para conseguir outra carteira de identficação. Mostre-a para o soldado que vigia a porta de saída.

Find the Gift Package

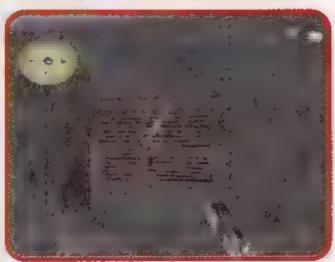
Vá pela esquerda e pegue o papel pendurado na parede. Elimine o guarda ao lado do alarme e pegue a carteira de identificação sobre a mesa. Abra a mala na saída da estação. Volte ao início da fase e detone os guardas. Coloque a bomba na parte da frente do trem para destruí-lo (veja foto). Siga pelos trilhos para chegar ao fim da fase.

Rail Canyon

Vá pela primeira trilha à direita e passe abaixado pelo buraco para chegar à cabine. Vasculhe-a para encontrar as granadas. Siga pela próxima trilha à esquerda e destrua os barris de combustível. Chegando ao vagão, siga pela esquerda e desça pelo buraco para chegar ao túnel de saída.

Meeting Greta

Detone os soldados até chegar ao vagão com um canhão antiaéreo. Coloque duas bombas em cada lado do vagão e corra para não ser atingido pela explosão.

Escape the Wolfram

Mostre sua identificação sempre que um oficial pedir. Se quiser eliminar os oficiais, faça isso em lugares isolados, para não chamar a atenção. Pegue a General Pass no chão e mostre-a para o guarda que está bloqueando a porta. Apanhe o cartão Acess to Bridge em uma das salinhas e mostre-o para o guarda no fim do corredor. Suba pela escada e detone todos os soldados que desconfiarem da sua identificação. Encontre o Pass to Engineering na cabine de comando. Pegue a chave inglesa escondida atrás do canhão no convés.

No andar inferior, mostre sua nova identificação ao guarda no fim do corredor e desça para a sala de máquinas. Use a chave inglesa para sabotar o cilindro do motor. Desligue o alarme e suba ao corredor no início da fase, abra o portão e suba pela escada para completar a fase.

The Rooftops of Dachmag

Abra a mala no início da fase para encontrar mais armas. Desça e pegue a pasta na parede dentro da cabine. Coloque uma bomba na cabine do caminhão. Suba nas caixas, pule para a escada e em seguida suba no telhado e desça pela passagem à frente. Suba pela escada escondida e equilibre-se pelo cano para descer na área à sua frente. Destrua outro caminhão e detone os soldados. Suba pela escada na parede e entre pelo alçapão no telhado.

The Hunter's Den

Vá pela passagem à esquerda e pegue as pastas na escrivaninha. Logo em frente, apanhe a pasta azul sobre a mesa. Entre no corredor e siga pelo caminho da esquerda. Coloque uma bomba no painel para destruí-lo. Contorne as passarela e entre pela escotilha do segundo submarino.

Dive!

Detone os soldados pelos túneis até chegar à sala de comunicações e examine o rádio para mandar sua mensagem. Verifique a máquina à sua frente e depois a válvula ao lado. Acione as duas alavancas logo à frente e suba pela escada atrás do periscópio.

The Siegrified Forest

Vá pelas trilhas na mata e fique bem atento para não ser fuzilado pelos atiradores que ficam no escuro, sobre as árvores.

Nos túneis, siga pelo caminho da direita e detone o atirador na torre de observação. Suba até lá e use a metralhadora para destruir o avião. Saia pelo portão e use as granadas para acertar os atiradores e pegar o Crowbar (pé-de-cabra) perto das metralhadoras. Passe também pelo acampamento e atire granadas para destruir os atiradores. Entre nas cabines e abra o alçapão usando o pé-de-cabra. Suba pela escada à frente e entre no Forte. Desça a próxima escada para completar sua missão.

Officer's Quarters

Na sala de comunicação examine o rádio para emitir um fa so chamado de socorro. Suba pelas escadas até chegar ao canhão. Desça pela escada ao lado e siga pelos corredores até a sala de reunião onde estão os documentos de que você precisa.

Siga em frente e passe pelo duto de ventilação na torre de vigilância. Siga pelos túneis e pegue a máscara de gás sobre as caixas. Entre no quarto de um dos guardas e detone-o para conseguir a chave que abre a porta azul, a saída da fase.

Mustard Gas Production

Destrua os inimigos até chegar na fábrica onde estão as máquinas que produzem o gás letal. Movimente as válvulas para desligá-las. Siga em frente e suba pela escada para chegar ao túnel de saída.

The Roaring Penstocks

Acione a válvula no primeiro encanamento. Examine a próxima válvula para abrir a passagem e chegar aos túneis. O seu objetivo é encontrar as seis máquinas espalhadas pela fase e colocar uma bomba em cada uma.
Na mesma sala onde destruiu duas máquinas, você terá de desativar o interruptor para desligar a energia elétrica. Desça pela passagem que resta para chegar a Hydro Plant.

Generators of Destruction

Desça ao andar inferior e desative os três painéis. Acione as válvulas próximas aos tanques. Vasculhe atrás das caixas para encontrar o documento D20. Continue em frente e destrua todos os arquivos que encontrar usando suas bombas.
Vá para o elevador.

Betrayal in the Telemark

Acione todas as válvulas pelo caminho. Suba na passarela e ligue a válvula de emergência. Pegue os papéis escondidos atrás das caixas. Siga pelo túnel para chegar a garagem e encontrar um caminhão. Coloque uma bomba nele e corra para o final da fase.

Heavy Water

Coloque bombas nos dois caminhões e tome muito cuidado com os soldados que disparam mísseis. Seguindo pela trilha você vai chegar a um portão. Entre pela passagem ao lado dele e coloque uma bomba no gerador. Abra o portão e coloque uma bomba no barco para concluir sua missão.

Mountain Pass

Desça pela trilha e tenha cuidado com os inimigos. Corra para os lados para fugir dos mísseis e detone-os rapidamente. No local onde há uma metralhadora, fique escondido atrás das caixas e espere até que seu inimigo as destrua. Atire rapidamente para detoná- o. Pule por cima da metralhadora para chegar ao caminho que o leva ao depósito dos geradores. Use uma bomba na base de cada um dos quatro geradores e siga pelo caminho da direita para chegar à entrada da mina.

Menker´s Upper Mine

Detone todos os cientistas que estão construindo bombas. Pegue o livro escondido atrás dos carrinhos.
No local em que há um cientista fazendo as malas, pegue a chave sobre a mesa. Para completar a missão basta chegar ao elevador.

Treasure Caverns

Siga pelo caminho da direita para encontrar um livro no chão da última sala. Seu objetivo é desativar as doze bombas espalhadas pela base. Para isso aproxime-se delas e aperte ■.
A maior dificuldade será sobreviver aos ataques dos soldados.

Bulz Bom Assembly

Desça rapidamente pela escada para não ser fuzilado. Nos laboratórios, abra a escrivaninha para conseguir uma lista. Seguindo em frente você encontrará uma válvula. Acione-a e plante uma bomba no painel ao lado. Volte algumas salas até chegar ao local em que há um foguete em fase de acabamento. Suba nas caixas e pule a cerca. Siga pelo túnel e caia pelo buraco.

Vengeance Production

Ao encontrar dois cientistas, entre na sala da qual eles saíram e pegue o livro sobre a mesa. Siga pelos corredores para encontrar um livro azul sobre a mesa. Abra a porta ao lado da máquina de escrever e examine a caixa para sabotá-la. Siga pelo túnel até chegar ao foguete.

Gotterdammerung

Detone rapidamente seus inimigos e siga pelo caminho da esquerda. Destrua as caixas para abrir caminho. Entre pelo buraco no teto da cabine e examine o painel de lançamento duas vezes.
Depois de todo esse sufoco, curta o divertido final do game.

Donkey Kong 64

Festa na floresta

Junte-se à macacada e pegue todas as bananas

Humberto Martinez

A turma de Donkey Kong começa mais uma aventura em um gigantesco mundo 3D. São oito fases engraçadas e cheias de segredos.

Os gráficos são estonteantes e o visual é um dos principais atrativos do jogo.

No início você controla apenas Donkey Kong, mas durante o game encontra seus amigos Diddy, Tiny, Lanky e Chunky, cada um com habilidades e missões diferentes. É claro que todos têm um objetivo comum: impedir que o terrível rei dos jacarés, o vilão K. Rool, use o poder de fogo de sua ilha de guerra para destruir a ilha dos Macacos.

Há muitos inimigos, alguns até já conhecidos de antigas versões de Donkey Kong, mas são menos variados do que no jogo de Super Nintendo. Além de enfrentar os esquisitos monstros, você terá de procurar itens o tempo todo, fotografar fadas, vencer uma série de minigames e cumprir os mais alucinantes desafios para derrotar os chefes e conseguir um desempenho de 101% e assistir ao final secreto.

Mas você não precisa ter medo de entrar nesta floresta. O roteiro de Ação Games traz todas as dicas, segredos e bananas douradas para se dar bem e tornar-se o rei da macacada

Comandos

Z - Agachar-se
R - Ajustar câmera para trás do personagem
A - Pular
B - Atacar
C - Mover câmera
Nadar - Aperte Z para mergulhar e B ou A para se movimentar.
Superpulo - Segure Z e aperte A

Itens e desafios

Bananas douradas - Há 25 em cada fase, cinco para cada personagem. Servem para abrir fases.
Medalhas de banana - São 40 no game, cinco por fase.
Battle Arena Crowns - Para ter dez coroas encontre os Battle Arena Pad (ou botões K. Rool) e aperte Z para se teleportar para uma arena e vencer a luta.
Blueprints - Para consegui-los vença os jacarés de óculos escuros. São cinco em cada fase e cada um pega o que corresponde à sua cor. No Snide´s HQ troque-os por bananas douradas. Junte 40 e veja no Snide´s HQ uma opção para acionar os minigames.
Banana Fairies - Com a Banana Camera capture as 20 fadas. Aperte Z e C ↓ para acioná-la, focalize e quando o rosto estiver verde, aperte B para fotografar. As fadas abrem opções no menu Mistery.
Rareware e Nintendo Coins - Há duas bem escondidas no game. Veja no roteiro como consegui-las.
Boss Keys - Para conseguir as dez é preciso vencer os chefes. Elas abrem os cadeados da prisão de K. Lumsy

Minigames

Os jogos estão nos barris de bônus e o prêmio é uma banana dourada.
Batty Barrel Bandit - Forme uma linha com bananas no caça-níqueis.
Beaver Bother - Corra atrás das toupeiras para assustá-las e derrubá-las.
Big Bug Bash - Destrua as moscas.
Busy Barrel Barrage - Gire e atire para que não encostem em você.
Krazy Kong Klamour - Acerte melancias nas bananas douradas. Atire com A e recarregue na melancia no centro.
Kremling Kosh - Acerte os jacarés com melancias.
Mad Maze Maul - Detone todos no labirinto e encontre a saída.
Minecart Mayhem - Mova o carrinho de um trilho para outro.
Peril Path Panic - Atire na boca dos jacarés para as fadas passarem.
Searchlight Seek - Acerte os jacarés.
Speedy Swing Sortie - Use o cogumelo para tomar impulso e suba ao topo da árvore. Balance pelos cipós e pegue as moedas.
Splish-Splash Salvage - Fuja da estrela-do-mar e pegue todas as moedas.
Stash Snatch - Encontre as moedas e vá para a saída.
Stealthy Snoop - Passe quando a lanterna estiver virada para o lado oposto ao seu.
Teetering Turtle Trouble - Atire nas cobras para que não mordam as tartarugas.

Donkey Kong 64

 Aventura

Fabricante ■ Rareware

Gráficos	10
Som	10
Jogabilidade	10
Diversão	10
Nota final	10

Desafio: Quantas vezes a palavra banana aparece na matéria Donkey Kong? Envie sua resposta para a redação de Ação Games. Os autores das cinco primeiras cartas com a resposta correta vão receber uma camiseta exclusiva.

Donkey Kong 64

Roteiro da selva

Desvende todos os segredos e consiga bananas e bônus

Donkey Isle

Fale com Crank e siga para os barris de treino para conhecer os comandos. No primeiro, aperte Z para mergulhar e A ou B para se mover. No segundo, escale as árvores e pule pelos cipós. No terceiro, pegue as laranjas e jogue-as segurando Z e apertando C →. No último, pegue os barris e jogue-os apertando B. Fale com Crank para receber a habilidade Slam (aperte A + Z), para acionar botões no chão e detonar alguns inimigos. Use-a no botão da porta de saída.
Suba na ilha em frente e encontre o jacaré gigante K. Lumsly. Liberte-o para ter sua ajuda. Há oito cadeados fechando a cela e você só tem as chaves depois de vencer os chefes de cada fase. A cada cadeado que você abrir, o jacaré habilita uma fase nova. Após a conversa, pegue a banana dourada e entre na caverna.

Jungle Japes

Donkey Kong - Suba na árvore e balance pelos cipós até o portão. No lago, suba pela trepadeira, entre na Funk's Store e compre por três moedas a Coconut Cannon, que atira castanhas. Use-a quando encontrar o desenho de uma castanha. Ao encontrar um botão com o rosto de K. Rool, fique sobre ele e aperte Z para se transportar para uma arena. Detone inimigos até que o tempo se esgote e ganhe uma coroa. O botão K. Rool está de frente a Funk's Store.
Pule pelos cipós e entre no canhão para achar Diddy Kong e uma **banana dourada**. Atire nos três desenhos de castanha para libertá-lo e receber outra **banana dourada**.
Fale com Cranky e compre a habilidade Baboon Blast. Abra a porta atrás do laboratório e entre no caixote para virar o rinoceronte Rambi. Use ataques (Z + B) para destruir as cabanas e liberar botões. Destrua o portão com o desenho de Rambi. Ative o botão de seu personagem para aparecer outra **banana dourada** em algum ponto da fase. Suba na árvore ao lado do X e pule pelos cipós. Acione o botão e no desafio dos barris ganhe uma **banana dourada**.

Em todas as fases há cinco jacarés. Detone-os e consiga os Blueprints. Procure os jacarés com a cor de seu personagem, pegue sua Blueprint e entregue-a aos cientistas na Snide's HQ para receber uma **banana dourada**. Passe pelo portal do hipopótamo e entregue 60 bananas, abrindo o portão do chefe da fase, um enorme tatu mecânico. Corra de seus ataques de fogo e atire um barril quando ele colocar a cabeça para fora. Vença-o e receba uma chave dourada.

Diddy Kong - No Cranky's Lab pague três moedas e tenha a habilidade Chimpy Charge. Procure as moedas vermelhas de Diddy e no Funk´s Store compre a Peanut Popguns, que dispara amendoins. Na parte mais alta da montanha, atire no botão com desenho de amendoim para surgir uma passagem. Entre por ela, suba nos montes de pólvora e atire no amendoim. Corra e atravesse a ponte. Acione o botão para aparecer uma **banana dourada** do lado de fora.
Suba até onde há jacarés gordões e use a cabeçada para derrubar a porta, bater no botão e diminuir a velocidade das esteiras. Suba pelas esteiras e pule no carrinho. Consiga 50 moedas para receber uma **banana dourada**.
Atire no amendoim no começo da fase e abra o portão para pegar uma **banana dourada**. Troque a Blueprint e receba uma **banana dourada**. Acione o botão de seu personagem próximo a Cranky's Lab para encontrar a **banana dourada** que resta.

Angry Aztec

Leve a primeira chave para a prisão do jacaré gigante e libere uma fase. Suba a montanha. Entre na Candy´s Shop e compre os instrumentos musicais de

Habilidades especiais

Para toda a turma

Você conquista as habilidades quando evolui no jogo. Use as moedas de bananas para comprá-las do velho Cranky.
Simian Slam - Aperte A para pular e Z no ar para o ataque. Além de detonar inimigos, aciona botões no chão.
Super Simian Slam - O mesmo golpe, só que mais forte, aciona os botões azuis.
Super Duper Simian Slam - O mesmo golpe, mas aciona os botões vermelhos.

Donkey Kong

Baboon Blast - Aperte Z sobre os botões redondos com a cara do Donkey para ser arremessado para uma prova de barris.
Gorilla Grab - Aperte B e mova as alavancas
Strong Kong - Entre nos barris com o rosto do Donkey e fique invencível. Isso gasta seus itens Coconuts. Pressione Z e C ← para desativar a habilidade

Diddy Kong

Chimpy Charge - Segure Z e aperte B para correr e dar cabeçadas.
Rocketbarrel Boost - Entre nos barris especiais com o rosto de Diddy para pegar um jetpak e voar pela fase. Isso gasta cristais Coconuts. Pressione Z e C para esquerda, dasativando-a.
Simian Spring - Aperte Z sobre os botões com o rosto de Diddy e dê superpulos.

Tiny Kong

MiniMonkey - Entre nos barris com o rosto de Tiny e encolha. Gaste seus cristais Coconuts. Pressione Z e C ← para desativá-la.
Pony Tail Twirl - Aperte A durante um pulo para usar os cabelos como hélice.
Monkeyport - Aperte Z sobre os botões com o rosto de Tiny para se teleportar.

Lanky Kong

OrangStand - Segure Z e aperte B para andar com as mãos e passar por lugares escorregadios.
Baboon Ballon - Aperte Z sobre os botões com o rosto de Lanky para enche-lo de gás e flutuar por alguns instantes.
OrangSprint - Entre nos barris com o rosto de Lanky para adquirir supervelocidade.

Chunky Kong

Hunky Chunky - Entre nos barris para aumentar seu tamanho e força. Esta habilidade gasta suas jóias Coconut. Pressione Z e C ← para desativá-la.
Primate Punch - Segure Z e aperte B para dar um supersoco.
Gorilla Gone - Aperte Z sobre os botões especiais para ficar invisível.

cada personagem e uma melancia.
Os instrumentos detonam inimigos e, quando usados em cima do botão musical correspondente, produzem efeitos especiais. Veja os instrumentos de cada personagem:
Donkey Kong - Bongo Blast
Diddy Kong - Guitar Gazump
Lanky Kong - Trombone Tremor
Tiny Kong - Saxophone Slam

Diddy Kong - Suba na árvore em frente ao primeiro templo e entre no barril especial para voar. No topo do templo detone o jacaré e consiga sua Blueprint. Entre e pule pelos cipós por cima das piscinas de areia. Atire no amendoim na lateral do templo e entre. Pule sobre o Diddy Pad e suba pelas línguas de macaco até a plataforma. Atire no amendoim do outro lado e corra pela língua. Fique sobre o desenho da guitarra e toque-a para descongelar a piscina. Mergulhe até a prisão de Tiny Kong, use a cabeçada no botão com o desenho dela e em seguida nas letras K-O-N-G para libertá-la e conseguir uma **banana dourada**.
Saia do templo e suba nas árvores na ilha. Pule pelos cipós até ficar sobre a jaula do camelo. Toque a guitarra sobre o botão musical e abra uma passagem. Dê cabeçadas nos quatro gongos para achar uma torre secreta.

Tiny Kong - No Funk's Store pague três moedas e receba a Feather Bow, que dispara penas. No Cranky's Lab, pague pela MiniMonkey para que Tiny diminua de tamanho ao entrar em barris especiais. No início da fase, atire na pena para abrir a porta. Use o barril e diminua de tamanho, entre na piscina, siga pela passagem, detone os monstros e receba uma **banana dourada**.

Donkey Kong - Compre por cinco moedas a Strong Kong, e fique invencível ao entrar em barris especiais.

Diddy Kong - No Cranky´s Lab, compre por cinco moedas a Rocketbarrel Boost, e tenha um jetpack sempre que pular em um barril especial. Na área cercada de areia quente, entre no barril especial e passe voando por dentro do símbolo do sol para aparecer um botão musical em frente à torre. Voe até o topo da torre e pegue a **banana dourada**. Atravesse voando o símbolo do sol, pouse sobre o templo sem portas e acione o botão. O totem começa a se mover. Acerte amendoins na boca dele, para surgirem desenhos de frutas no templo. Atire no desenho correspondente ao seu e entre: siga atirando em seu símbolo para abrir passagem e chegar a **banana dourada**.

Tiny Kong - No mesmo templo entre no barril de encolher, entre no buraco na parede (à esq.) e fotografe a fada. Suba as escadas até a **banana dourada**.

Donkey Kong - Entre no mesmo templo e pegue a **banana dourada**

Lanky Kong - No mesmo templo, encontre o barril de bônus. Você é um mata-moscas e deve detonar certo número delas no tempo determinado para receber a **banana dourada**. No templo do camelo, tire a foto da fada, abra a porta da uva e acione o botão. Atire nos rostos de macacos na parede, formando duplas com cores e sons iguais. Com todas as duplas certas, receba outra **banana dourada**. Use o teleporte 2 para chegar ao jacaré com a Blueprint.

Diddy Kong - Passe voando dentro do símbolo do sol e liberte um pássaro. Fale com ele e siga-o durante o vôo, passando pelas argolas. Ganhe uma **banana dourada**.

Tiny Kong - Use o barril de encolher em frente a torre e toque seu saxofone sobre o botão musical. O papagaio vai aparecer e vai levá-lo até o topo da torre, de onde você vai descer por um buraco e enfrentar uma corrida contra um besouro. Durante a corrida, não encoste nele para não perder moedas, colete 50 moedas e termine em primeiro para receber outra **banana dourada**.

Donkey Kong - Acione o botão dentro do templo do camelo e abra uma passagem na lava, ao lado da Funk's Store. Vá até lá, entre no barril de invencibilidade, atravesse a lava até o barril de bônus. Atravesse o labirinto sem ser visto pelos jacarés e ganhe a **banana dourada**. No início da fase, entre no barril de invencibilidade e chegue ao jacaré com sua Blueprint.

Aperte Z no botão em frente ao templo do camelo e encare a prova dos barris. Vá de um em um, até a estrela DK. Passe por dentro dela, liberte o camelo e vá buscar a **banana dourada**. Acerte a castanha sobre a porta do templo, entre, toque seu bongô sobre o botão musical e resfrie a piscina de lava. Mergulhe e siga pelo túnel até a jaula do Lanky Kong. Atire na castanha para abrir a jaula, libertá-lo e receber a **banana dourada**.

Tiny Kong - No templo do camelo, entre no barril especial, encolha e entre pelo cano. Acione os botões para formar caminhos na lava e chegar a **banana dourada**.

Lanky Kong - No Cranky's Lab pague três moedas pela Orangstand para escalar lugares escorregadios (Z+B). No Funk´s Store, compre por três moedas a Grape Shooter, que atira uvas. Atire na uva e abra a porta do templo do camelo. Toque o trombone sobre o botão musical para levantar as estátuas. Ande com as mãos até o **barril de bônus** Atire melões nas cobras para que elas não mordam as tartarugas (aperte A para atirar e atire no melão para recarregar). Ganhe uma **banana dourada**.
Nade pelo túnel e acione o botão sobre o pilar. Com a uva, acerte várias vezes o pássaro que aparece voando com a **banana dourada**. Derrube-o e a água do local vai sair. Você pode acionar o botão K.Rool. Dê 120 bananas para o hipopótamo e enfrente o chefe. Fuja das magias de fogo e atire um barril explosivo quando ele parar. Vença-o e receba mais uma chave.

Donkey Isle

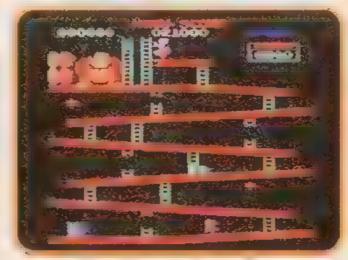
Tiny Kong - Na ilha da cara de espantalho, reduza seu tamanho e entre pela pequena passagem. Fale com a fada-mestra e pegue a máquina para fotografar e capturar fadas. Atire na pena atrás da ilha e consiga uma **banana dourada**. Nade para a ilha ao lado Fotografe a fada no topo da árvore.

Jungle Japes

No início, acerte um tiro na pena para abrir a porta e chegar ao barril de bônus. Pegue todas as moedas no limite de tempo e ganhe uma **banana dourada**. Na caverna à esquerda do lago, acerte as duas penas e abra o portão. Entre no barril especial para encolher, pule sobre o cogumelo para tomar impulso e caia sobre o tronco. Entre pelo buraco para pegar a **banana dourada**. Encolha, entre na concha, acione os botões para abrir as portas e chegar a outra **banana dourada**. Vá pela caverna após o lago e tire a foto da fada para capturá-la. Acione seu botão próximo ao Cranky's Lab e pegue mais uma **banana dourada**.

Lanky Kong - Atire no desenho da uva sobre a porta no início e entre no barril de bônus. Detone os cinco jacarés, ache a saída do labirinto e receba a **banana dourada**. Use a arma de Diddy e acerte o desenho de amendoim sobre a porta após o lago Volte com Lanky e ande com as mãos para subir a rampa e entrar. Use o Slam em cada suporte de madeira e destrua as abelhas para ganhar a **banana dourada**. Fotografe a fada. Ande com as mãos e suba a rampa dentro da caverna até o um barril de bônus. Pule de cipó em cipó para pegar todas as moedas e a **banana dourada**. Acione o botão próximo a Cranky´s Lab e corra até outra **banana dourada**.

Donkey Isle

Donkey Kong - No caminho para a Frantic Factory há dois cipós que o levam ao Snide´s HQ. Caia na plataforma abaixo dos cipós e atire na castanha para liberar a **banana dourada**. Suba de volta e entre na área do Snide´s HQ. Levante a pedra com Chunky para usar o botão K. Rool. Ao lado, use o botão de superpulo com Diddy para alcançar um barril de bônus.

Vá ao depósito e encontre a cela de Chunky. Acione o Pad e abra uma porta no início da fase. Aperte Z sobre o botão com o rosto do Donkey e enfrente uma prova de barris. Ao chegar ao local em que há uma argola, mire e passe por ela até chegar a um barril escondido. Mire na estrela DK e habilite uma alavanca de frente à um fliperama. Suba pelas caixas e entre na Cranky's Lab. Pague sete moedas pela Gorilla Grab. No fliperama, acione a alavanca. O jogo é o Donkey Kong do Atari, com Mario e Donkey Kong. Termine-o uma vez para receber uma **banana dourada** e outra para ter a **moeda especial da Nintendo**.

Diddy Kong - No Cranky's Lab pague sete moedas e receba a Simian Spring para usar os botões especiais com o rosto de Diddy. Para dar supersaltos, fique sobre eles e aperte Z.

Lanky Kong - No Cranky's Lab pague sete moedas pela habilidade Baboon Ballon, para encher seu corpo de gás e flutuar temporariamente. Para isso encontre os botões especiais e aperte Z. Na a a onde Chunky está preso, suba andando com as mãos pelo cano e acione o botão para libertá-lo da jaula e receber uma **banana dourada**.

Tiny Kong - Suba pelo mastro até a sala do fliperama. Encolha no barril especial e passe pelo buraco sobre as caixas até a **banana dourada**.

No Cranky's Lab, pague sete moedas pela Pony Tail Twirl. Aperte A no alto para rodar o cabelo e planar No depósito de brinquedos, diminua de tamanho e passe pelo buraco. Acione o botão para abrir uma roleta com vários desenhos. Atire e acerte em todos os desenhos demonstrados ao lado da roleta e receba uma **banana dourada**. Em frente a Funk's Store, fotografe uma fada.

Lanky Kong - No depósito de brinquedos fique sobre o botão especial e aperte Z para flutuar até o barril de bônus. No caça-níqueis alinhe quatro bananas e consiga a banana dourada.

Diddy Kong - Use o botão especial para pular mais alto e escalar os blocos de brinquedo até o barril de bônus. Jogue melancias na boca dos jacarés e libere caminho para as fadas. Salve a quantidade certa para ganhar uma **banana dourada**.

Donkey Kong - Vá pelo túnel com bananas amarelas e acione o botão. Use o Slam nos blocos, pela ordem numérica, em sentido crescente, no limite de tempo, para receber uma **banana dourada**.

Chunky Kong - No Cranky's Lab pague três moedas pela Hunky Chunky, que permite usar um supersoco (segure Z e aperte B). Na casa da Candy´s Shop pague três moedas pelo instrumento Triangle Trample. No Funk's Store compre por três moedas a Pineaplle Launcher que dispara abacaxis. Na ala anterior, use o supersoco e derrube a grade e use-o para destruir a caixa no canto da sala e liberar a **banana dourada**. Use-o de novo para acionar o botão e as plataformas que servem para alcançar a banana. Derrube a grade perto do fliperama e entre no barril de bônus. Pegue todas as moedas e encontre a saída do labirinto para receber a **banana dourada**.

Lanky Kong - Suba pela passagem à direita, no início da fase, e toque o trombone sobre o botão musical para abrir a passagem. Toque as teclas com a cor correspondente à do barril em que os jacarés saírem e ganhe a **banana dourada**.

Tiny Kong - Vá pelo caminho com bananas roxas, encontre um barril e encolha. Siga pelos buracos, vença o carro de brinquedo e colete dez moedas para receber uma **banana dourada**.

Donkey Kong - Acione a alavanca perto do barril de encolher para abrir duas grades no chão na ala anterior. Em uma delas há um botão K. Rool.

Diddy Kong - Em uma entrada próxima, fique sobre o botão musical e toque a guitarra para abrir caminho. Veja as senhas nas portas e dê cabeçadas nos botões correspondentes para abri-las. Detone os monstros e ganhe a **banana dourada**.

Chunky Kong - Suba a escada e use o supersoco para derrubar a grade. Toque o triângulo e abra a passagem. Abra o baú com o supersoco e enfrente os brinquedos. Ao surgir o brinquedo gigante, entre no barril para crescer. Destrua-o e receba **banana dourada**.

Diddy Kong - Siga pela próxima passagem e desça pelo buraco. Acione o botão e pule pelos cipós até o barril de bônus. Você é o jacaré e tem de assustar as toupeiras para que caiam dentro do buraco. Use A para pular e B para assustá-las. Ganhe a **banana dourada**.

Donkey Kong - No local em que Diddy acionou o botão, use sua arma para acertar o desenho da castanha. Entre na casa e acione a alavanca, fazendo a fábrica funcionar. Ganhe a **banana dourada**. Na fábrica, entre pela passagem que se abriu na máquina e depois no barril de invencibilidade e passe pelos bate-estacas para chegar à **banana dourada**.

Tiny Kong - Na fábrica, pise no botão e suba pela plataforma. Siga pelos canos, passe pelo cilindro, espere a ponte passar e suba. Vá pelas esteiras, pule e plane para chegar ao barril de bônus. Atire as melancias na banana para ganhar uma **banana dourada**.

Lanky Kong - Acione o botão e escale a máquina. Após as esteiras, espere a redução da velocidade dos cilindros e atravesse. Ande com as mãos e suba no cano até a **banana dourada**.

Diddy Kong - Acione o seu botão e suba até chegar aos cilindros. Atravesse com cuidado e use o botão especial para pular mais alto e chegar à **banana dourada**.

Donkey Kong - Atravesse os cilindros e olhe para baixo. À direita do cano, encontre o jacaré com a sua Blueprint. Pule lá e detone-o para pegá-la.

Chunky Kong - Acione o seu botão, suba pelo teleporte 4 e suba na ponte giratória até a **banana dourada**.

Donkey Kong - Acione a alavanca perto do barril de encolher e abra duas grades no chão na ala anterior Em uma delas há um botão K. Rool. Dê 200 bananas ao hipopótamo e vença o chefe. Pule e plane de uma coluna para outra para fugir. Quando ele parar, acione o botão que estiver sobre o pilar com a mesma cor do pilar em que o vilão está, para lhe dar um choque. Repita até destruí-lo e receba sua chave.

Donkey Isle

Do lado de fora da fase Frantic Factory, use **Donkey Kong** para acionar a alavanca e fazer o elevador funcionar Suba e toque o bongô para que o papagaio traga uma **banana dourada**. No mesmo local use o supersoco de **Chunky**, destrua a caixa e encontre uma fada e o jacaré com a Blueprint de Tiny.

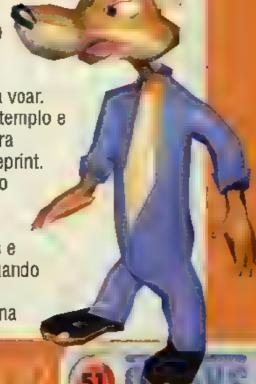
Lanky Kong - Atire na uva sobre a porta ao lado da cachoeira e libere caminho até a **banana dourada**. Do lado de fora da Jungle Japes, use **Chunky** para levantar a pedra, toque o instrumento, mude para **Lanky** e toque o trombone para receber a **banana dourada**. Do lado de fora da Angry Aztec, use a cabeçada de **Diddy** para tocar os gongos e fazer aparecer um barril de bônus. Use a habilidade de planar com **Tiny** para chegar ao barril.

Jungle Japes

Chunky Kong - Pegue a pedra sobre a área com um X e jogue-a na parede para ganhar uma **banana dourada**. Use várias vezes o Slam sobre a área com X para abrir a entrada de uma caverna. Atire abacaxis nos olhos da estátua e pule pelos cipós até chegar a outra **banana dourada** e o jacaré com a sua Blueprint. Volte e vá pela caverna ao lado. Entre no barril de aumentar tamanho e pule para alcançar o barril de bônus. Controle o carrinho e fique mudando de trilhos para não bater no explosivo (Z acelera e B freia). Vença, aumente de novo, suba na árvore e pule para pegar a **banana dourada**. Na caverna após o lago, levante a pedra e acione o botão para abrir a porta que protege a **banana dourada**. Use o teleporte 2 para chegar lá a tempo.

Angry Aztec

Chunky Kong - Atire nos abacaxis no início da fase. Pegue os vasos solte-os (aperte Z) sobre os símbolos correspondentes e receba uma **banana dourada**. Atire no abacaxi e entre no primeiro templo. Toque o sino sobre o botão musical para abrir a porta. Enfrente todos para receber a **banana dourada**. Saia e entre no túnel. Fique gigante, pegue a pedra e coloque sobre o pilar para manter a jaula suspensa e chegar ao barril de bônus. Detone os jacarés sem ser atingido. Atire abacaxis e receba a **banana dourada**. Atire no abacaxi e entre no templo. Vá abrindo passagens para achar o jacaré com sua Blueprints e o barril de bônus. Atire melancias nos jacarés e acerte a quantidade indicada para receber a **banana dourada**.

Diddy Kong - Suba na árvore em frente ao primeiro templo e entre no barril especial para voar. Voe até o topo do templo e detone o jacaré para conseguir sua Blueprint. Atravesse voando o símbolo do sol, pouse sobre o templo sem portas e acione o botão. Quando o totem se mover, acerte amendoins na

boca dele para surgirem desenhos de frutas no templo. Atire no desenho correspondente ao seu e entre. Siga atirando em seu símbolo para abrir passagem e chegar à **banana dourada**.

Tiny Kong - No mesmo templo, entre no barril de encolher e no buraco na parede (à esq.) e fotografe a fada. Suba pelas escadas até a **banana dourada**.

Donkey Kong - No mesmo templo pegue a **banana dourada**.

Lanky Kong - No mesmo templo, encontre o barril de bônus. Detone o número determinado de moscas e receba a **banana dourada**. No templo do camelo, tire a foto da fada, abra a porta da uva e acione o botão. Atire nos rostos de macacos, formando duplas com cores e sons iguais para receber a **banana dourada**. Use o teleporte 2 para chegar ao jacaré com a sua Blueprint.

Diddy Kong - Voe pela terceira vez dentro do símbolo do sol e liberte o pássaro. Fale com ele e siga-o, passando por dentro das argolas para ganhar a **banana dourada**.

Tiny Kong - Use o barril de encolher em frente a torre e toque o saxofone sobre o botão musical. O papagaio vai levá-lo ao topo. Desça pelo buraco e corra contra um besouro. Não encoste nele para não perder moedas, junte 50 moedas e termine em primeiro para receber a **banana dourada**.

Donkey Kong - Acione o botão no templo do camelo e abra uma passagem na lava ao lado da Funk's Store. Vá até lá, entre no barril de invencibilidade e atravesse a lava até o barril de bônus. Atravesse o labirinto sem ser visto e ganhe a **banana dourada**.

Gloomy Galleon

Nade e entre pela passagem que se abriu embaixo da ilha de K. Rool para chegar a esta fase.

Tiny Kong - Vá até o final do corredor, seja lançado pelo canhão e pendure-se pelos cipós para chegar ao jacaré com sua Blueprint.
Entre no primeiro corredor à esquerda e use **Diddy** para abrir o portão. Volte com **Tiny** e acione o botão. Pule na água e nade (esq.), entre pela passagem no navio afundado para chegar a um barril de bônus.

Lanky Kong - Acione o botão próximo do que Tiny acionou e nade para entrar no mesmo barco. Na caixa para transformar-se em peixe espada, use seus ataques para destruir as caixas e encontrar o caminho da **banana dourada**. Nade pela passagem estreita à direita do lago e ao encontrar uma alga com botões musicais, toque o trombone sobre o botão correspondente e volte rapidamente para entrar na passagem no navio submerso e encontrar uma **banana dourada**.

Tiny Kong - Toque saxofone no botão na coral e entre pela passagem que se abriu no navio. Pegue a **banana dourada** na cela e fotografe a fada na outra cela.

Diddy Kong - Toque a guitarra no botão musical na coral e entre na passagem que se abriu no navio para chegar ao barril de bônus. Nade para pegar todas as moedas. Acima do nível da água há um cipó que o levará à última moeda.

Donkey Kong - Repita o processo para chegar a um barril de bônus.

Lanky Kong - No lago transforme-se em peixe espada. Acima do nível da água há uma estrela DK. Venha nadando do fundo para tomar impulso, sair da água e passar por dentro da estrela. Repita mais duas vezes e abra a porta que leva à sala do tesouro. Vá nadando para chegar lá.

Tiny Kong - Suba no baú gigante e entre no barril de encolher. Entre pela fechadura, pegue todas as pérolas nas ostras e saia. Perto do local onde há um coral com botões musicais, mergulhe até o fundo e entre no barril encolhedor. Entre pelo buraco na peça do navio abaixo de você para encontrar um barril de bônus

Chunky Kong - No corredor inicial, abra o portão na primeira passagem à direita, mas não entre. Siga em frente pelo corredor e use o supersoco para destruir a parede rachada do barco e encontrar a passagem. Destrua os barris e encontre uma fada e uma **banana dourada**. Se pegou as 20 medalhas de banana até agora, suba ao Cranky's Lab e fale com Cranky para jogar Jetpack. Pegue as peças para montar o foguete, detone os inimigos e recolha itens de bônus. Depois de muita luta, ganhe a **moeda especial Rare**. Abaixo da Cranky's Lab, use o supersoco e derrube a grade para chegar ao botão K. Rool. Use Diddy para abrir o portão de acesso à área do farol. Suba na pequena caverna e toque seu triângulo no botão musical, abrindo uma passagem no convés do navio submerso no outro lago. Nade até lá para chegar a um barril de bônus.

Tiny Kong - No lago do farol nade até o fundo, entre no barril encolhedor e passe pelo buraco no coral. Entregue pérolas para a sereia e ganhe uma **banana dourada**.

Lanky Kong - No lago do farol, transforme-se em um peixe espada e destrua todos os baús para encontrar uma **banana dourada**. Use o ataque do peixe e acerte o botão verde no pilar que sustenta o farol, para subir o nível da água. Acertando o botão vermelho, o nível desce

Donkey Kong - Eleve o nível da água, suba no farol e aperte Z sobre o botão

para enfrentar o desafio dos barris. Vá de um em um para chegar à estrela DK, passe por dentro dela e liberte um leão marinho. Não vá até e e ainda. Acione o botão ao lado e entre no farol. Escale-o para chegar a uma alavanca, acione-o para abrir o portão para que o navio de K. Rool entre, pegue sua **banana dourada** na volta e fale com o leão-marinho para receber outra **banana dourada**. Na passagem ao lado enfrente-o em uma corrida. Passe entre as bóias, pegue dez moedas e vença para receber outra **banana dourada**.

Diddy Kong - Suba no farol, entre no barril para voar e vá até o topo do farol. Toque a guitarra sobre o botão musical, corra para o outro lago e entre na boca do peixe mecânico. Atire três vezes em cada círculo atrás das hélices, afundando o peixe para receber a **banana dourada**. Volte ao farol e voe para descer no convés do navio de K. Rool. Acione o botão e voe ao topo do farol para pegar a **banana dourada**.

Chunky Kong - Com o nível da água alto, vá ao início da fase e siga pela passagem alagada. Pegue a bola e pule dentro do canhão. Dispare-o para acertar os alvos e receber a **banana dourada**.

Diddy Kong - Na sala do tesouro, aproveite o nível da água, escale a pilha de moedas e chegue ao barril de bônus. Vença a prova e receba a **banana dourada** e o teleporte 4. Depois você vai usá-lo para vir a este ponto com Donkey Kong e pegar a Blueprint com o jacaré.

Lanky Kong - Na sala do tesouro, use os botões especiais para inflar seu corpo e chegar até o barril de bônus.

Chunky Kong - Abaixe o nível da água e use o teleporte 1 para chegar ao farol. Espere o navio se aproximar e pule dentro dele. Use o Slam para abrir o alçapão e o supersoco para derrubar a grade e destruir os barris. Receba a **banana dourada**. Ao voltar, Chunky fica enjoado com o balanço do navio e os comandos ficam invertidos.

Dê 250 bananas ao hipopótamo e libere a porta. Para derrotar o chefe, passe rapidamente por todas as estrelas DK, dando choques no chefe.

Donkey Isle

Do lado de fora da fase Gloomy Galleon há um jacaré. Detone-o para conseguir a Blueprint de Chunky. Aproveite para acionar o botão que vai abrir uma passagem dentro da água, pule com Tiny no barril encolhedor e passe por esta passagem para chegar a uma **banana dourada**.

Lanky Kong - Atrás da ilha prisão do jacaré gigante, atire uma uva no desenho para abrir a grade e pegar a **banana dourada**. Do lado de fora da fase Angry Aztec, há duas pedras cobrindo dois botões musicais. Use **Chunky** para levantá-las, toque o triângulo de Chunky no botão correspondente para receber uma **banana dourada**. Toque o trombone de **Lanky** no outro botão e um barril especial vai aparecer do lado de fora da fase Fungi Forest. Vá até lá com **Diddy Kong** e use este barril para voar até a cachoeira ao lado e atirar no amendoim para abrir o portão e pegar a **banana dourada**.

Chunky Kong - Use **Tiny** para abrir o portão da passagem à esquerda, mude para **Chunky** e entre no barril para aumentar de tamanho. Use o Slam para esmagar todos os tomates assassinos, carregue a casa da minhoca e deixe-a no terreno com uma maçã desenhada. Receba outra **banana dourada**.

Donkey Kong - Siga pela passagem à direita da entrada da fase e no Cranky's Lab compre por cinco moedas a Super Simiam Slam, que deixa o Slam de todos mais forte e aciona os botões azuis. Entre no cogumelo gigante e atire com cada um dos personagens em seus símbolos correspondentes. Surgem vários canhões. Acione o botão de Donkey e use os canhões para chegar a tempo e pegar a **banana dourada**.

Chunky Kong - No térreo acione o botão de Tiny e suba as escadas para chegar ao barril de bônus.

Donkey Kong - Suba pelos caminhos normais e use o botão para chegar ao desafio dos barris. Mire nas bananas e argolas para chegar ao barril de bônus.

Chunky Kong - No topo do cogumelo, acione o botão para abrir a porta. Acione outro botão e embaralhe a foto de Chunky. Atire para mudar as peças e monte a foto para receber a **banana dourada**. Saia e contorne a varanda, ao chegar ao barril de troca de personagens, olhe para baixo e encontre uma varanda escondida. Pule até lá para encontrar o jacaré com a sua Blueprint.

Lanky Kong - No topo do cogumelo, ande com as mãos para escalar e acione o botão para abrir duas portas abaixo. Na primeira porta pule sobre os cogumelos e alcance a **banana dourada**. Na segunda porta use o Slam pela ordem de cogumelos: amarelo, verde, roxo, verde e azul. Receba outra **banana dourada**. Desça até o chão e acerte o desenho da uva para abrir a porta. Toque o trombone sobre o botão musical e acorde o coelho. Na corrida passe entre todas as bandeiras indicadas pelas setas. Vença-o e recuse o desafio para outra corrida, pois para ganhar essa você precisa de uma habilidade que só terá na próxima fase. Com ela você entra no barril de supervelocidade e disputa de novo para ganhar a **banana dourada**.

Tiny Kong - Atrás do formigueiro use o barril encolhedor e toque seu saxofone sobre o botão musical para que o papagaio venha pegá-lo. Jogue-o dentro do formigueiro. Destrua todos os inimigos e pegue a semente para receber uma **banana dourada**.

Donkey Kong 64

Chunky Kong - No centro da fase, suba no poço, use o Slam para destruir a grade e cair na mina. Controle o carrinho usando o d recional para mudar de trilho, acelerar e reduzir e A para pular e bater nos sinos verde que abrem os portões. Pegue o número pedido de moedas para receber uma **banana dourada**
No moinho, use o supersoco e destrua o portão rachado. Destrua as caixas com sinal de interrogação e toque triângulo sobre o botão musical para fazer o moinho funcionar. Pegue o barril e saia Entre pela próxima porta e deixe o barril junto com os outros sobre a esteira. Mude para **Donkey Kong** e destrua a caixa com interrogação no canto. Acione o botão, corra e passe pelo portão. Acione as alavancas na sequência: 21132 (o número corresponde à quantidade de bolinhas desenhadas no chão), fazendo que a esteira funcione. Destrua os barris e faça surgir a **banana dourada** dentro da jaula. Você só pode pegá-la de noite. No centro da fase, entre no canhão para chegar ao relógio e atire no desenho da lua para que anoiteça. As portas com desenho de lua vão estar abertas, mas outras estarão fechadas.

Tiny Kong - Siga à esquerda da entrada da fase e deixe a semente no canteiro para que cresça uma planta e apareça a **banana dourada.** Entre no barril redutor e toque o saxofone sobre o botão musical para pegar uma carona com o papagaio e conseguir a **banana dourada**.

Diddy Kong - Vá ao topo do cogumelo gigante e desça por onde havia um alçapão com o desenho da lua para encontrar o botão K. Rool. Desça e no chão pule sobre o cogumelo para tomar impulso e chegar ao barril especial. Voe até o topo do cogumelo gigante e entre pelo barril de bônus. Toque a guitarra sobre o botão musical na frente do formigueiro e acorde a coruja na árvore. Siga para o canteiro ao lado e entre no barril especial. Voe até a coruja, fale com ela, siga-a e passe por dentro das as argolas para receber um barril de bônus.

Tiny Kong - Entre no barril encolhedor e no buraco da parede do moinho. Ao enfrentar a aranha gigante, detone os filhotes e atire na maior quando ela acordar. Repita até destruí-la e receba a **banana dourada**.

Donkey Kong - Vá pela lateral da casa perto do moinho e entre no barril de invencibilidade para acionar o botão no meio dos espinhos e abrir a porta. Destrua a caixa e acione o botão. Suba rapidamente pela escada e pule pelos cipós para chegar ao barril de bônus. Destrua outra caixa para encontrar uma fada. Detone o jacaré atrás da casa e consiga sua Blueprint.

Diddy Kong - No telhado do moinho, acione o botão, entre pela passagem e atire no botão sobre a máquina. Dê uma cabeçada no botão verde, vá até o botão musical em frente a casa e toque sua guitarra para destruir a jaula da **banana dourada**. Suba nas caixas da outra casa perto do moinho e use o botão especia para pular mais alto e entrar pelo sótão. Toque a guitarra para que o papagaio ilumine seu caminho, siga pelas madeiras até pegar a **banana dourada**.
Uma fada vai surgir.

Lanky Kong - Suba no telhado do moinho e entre pelo alçapão. Acione o botão e destrua os morcegos para receber uma **banana dourada**. Dê 300 bananas ao hipopótamo e enfrente novamente o dragão de fogo. Use o mesmo esquema no início. Quando a arena começar a afundar, atire o barril explosivo nele e entre no barril especial para crescer. Ataque-o com golpes normais até destruí-lo e receber a chave.

Donkey Isle

Tiny Kong - Do lado de fora da fase Fungi Forest, olhe para cima e atire na pena para libertar uma fada.
Use a chave em mais um cadeado na jaula do jacaré gigante. Duas fases vão se abrir: uma na orelha da ilha Donkey e outra no barril que apareceu na ilha ao lado da prisão. Passe pela fase Angry Aztec e plane com Tiny para entrar pela orelha da ilha e chegar a fase Crystal Caves.
Do lado de fora de Crystal Caves, use **Chunky** para destruir as duas paredes de cristal. Vá pela direita com **Lanky** e encontre o jacaré com a sua Blueprint. Entre no barril de invencibilidade com **Donkey Kong** e pegue a **banana dourada** na lava. Com **Diddy** entre no barril especial e voe até o topo da caverna. Toque a guitarra sobre o botão musical para receber uma **banana dourada.**

Crystal Caves

Lanky Kong - No Cranky's Lab pague sete moedas pela Orangstand Sprint, para entrar nos barris supervelocidade. Acione a botão na frente do castelo de gelo e entre. Fale com o cubo de gelo e enfrente-o. Use o Slam e vire as peças para que fiquem mais peças de DK para cima. Receba a **banana dourada**. Acione o botão na lateral do castelo para abrir a torre acima. Use os botões especiais para inflar e subir até lá. Enfrente o besouro em uma corrida. Entre no barril de supervelocidade, colete 50 moedas e vença para ganhar uma **banana dourada.**

Donkey Kong - Use o botão próximo ao Cranky's Lab e enfrente o desafio dos barris. Vá pelo caminho das bananas para chegar ao barril de bônus.

Chunky Kong - No Cranky's Lab pague sete moedas pela Gorilla Gone e fique invisível quando entrar em barris especiais. Vá pelo caminho atrás do castelo de gelo, pegue a pedra e coloque-a sobre o botão com o desenho da pedra Volte e use o supersoco para destruir a parede de cristal. Entre no barril especial, levante a pedra e coloque-a sobre o botão. Vá ao local mostrado e pegue sua **banana dourada**.

Tiny Kong - No Cranky´s Shop compre a Monkeyport. Entre no barril encolhedor e passe pelo buraco ao lado para chegar a um barril de bônus

Diddy Kong - Pule no barril especial ao lado do Crunky's Lab e passe por dentro da estrela DK e sobre o iglu para que apareçam vários botões musicais.

Chunky Kong - Toque seu instrumento e entre no iglu. Destrua na porrada as bolas de fogo até acabar o tempo e receba uma **banana dourada**.

Lanky Kong - Toque seu instrumento e entre no iglu. Detone os inimigos para surgir um botão especial, use-o para inflar, escalar a estrutura e chegar a **banana dourada**.

Tiny Kong - Toque o seu instrumento e entre no iglu. Detone os monstros e acerte um Slam no disco, ele vai se mover. Acerte mais três vezes e receba a **banana dourada**. Pegue-a e tire uma foto da fada.

Donkey Kong - Toque o seu instrumento e entre no iglu. Entre no labirinto e acompanhe o movimento das paredes Não encoste nos espinhos de jeito nenhum, siga cuidadosamente para chegar à **banana dourada**.

Diddy Kong - Toque seu instrumento e entre no iglu. Destrua os barris na seqüência numérica indicada nos botões e receba a **banana dourada**. Voe e entre no barril no meio da cachoeira. Acione o teleporte 5 sobre o pilar para que **Lanky** chegue ao lugar e pegue a Blueprint. Atravesse a queda d'água e compre outra melancia de energia na Candy´s Shop. Perto há uma casa com vários botões musicais. Toque sua guitarra e entre. Detone os jacarés para que apareça um botão de superpulo e use-o para alcançar o barril especial. Voe para que o fogo de jetpak acenda as velas e receba sua **banana dourada**. Há outro botão musical para Diddy do lado de fora da casa. Toque a guitarra sobre ele e entre. Entre no barril especial, voe, destrua os jacaré verdes e aterrisse. Jogue granadas nos barris e nos jacarés rosas e receba outra **banana dourada**.

Donkey Kong - Toque o bongô e abra a porta. Use os tiros teleguiados para destruir as abelhas douradas e receber sua **banana dourada**.

Chunky Kong - Toque o triângulo e entre. Fuja dos holofotes e use o Slam sobre os discos para achar o disco de invisibilidade. Use-o para chegar em segurança no barril de bônus.

Tiny Kong - Toque seu saxofone e entre. Destrua os inimigos com granadas e receba uma **banana dourada**.

Donkey Kong - Na casa após a ponte toque seu instrumento e abra a porta. Acione o botão do lado direito e encontre o botão do K. Rool. Use o Slam para virar as peça e forme todas as duplas para receber uma **banana dourada**.

Lanky Kong - Use o botão para inflar e subir ao telhado da casa. Acione o botão e entre na casa. Detone os inimigos, flutue e entre no barril de supervelocidade. Acione o botão no canto da sala e corra para pegar a **banana dourada**.

Chunky Kong - Volte ao início da fase e use o supersoco para destruir a parede de cristal, fique invisível e pegue a **banana dourada**.

Tiny Kong - Siga pela passarela após o Funk's Store e plane para chegar ao barril de redução. Plane de volta e entre pelo buraco. Ative o teleporte 4 para que **Diddy** venha à caverna para pegar seu Blueprint. Use o disco de teleporte para chegar à **banana dourada**.
Dê 350 bananas ao hipopótamo e abra a porta que leva ao chefe da fase. Enfrente o chefe da primeira fase e use o mesmo esquema para derrotá-lo. A única diferença é que você usa um míssil teleguiado. Faça com que o míssil bata no chefe.

Donkey Isle

Do lado de fora de Fungi Forest acerte o cogumelo vermelho no teto com os amendoins de Diddy e ele mudará de cor. Use a arma do personagem correspondente.
Amarelo = Donkey
Azul = Lanky
Roxo = Tiny
Verde = Chunky
Acertando com todos, uma passagem vai se abrir ao lado. Entre com Chunky e use o barril de invisibilidade para conseguir o botão K. Rool que vai surgir ao lado. Do lado de fora de Creepy Castle, atire na castanha para abrir o portão e abrir caminho para Diddy pegar a Blueprint. Use **Chunky** e tire a pedra de cima do botão, troque por **Lanky** e use este botão para inflar e chegar até o barril de bônus.

Lanky Kong - Entre na ilha da prisão do jacaré gigante e entre no barril de supervelocidade. Passe sobre o botão e corra até a passagem que se abriu para pegar a **banana dourada**. Na ilha de K. Rool, use o botão de

Donkey Kong 64

teleporte de Tiny para chegar ao topo da ilha e encontrar uma fada. Toque seu saxofone para receber uma **banana dourada** e fazer com que apareça um barril especial na ilha ao lado da ilha das fadas. Vá até lá e entre com Chunky no barril especial para crescer. Use o Slam no X da ilha ao lado e vá buscar sua **banana dourada**.

Creepy Castle

Suba até o Cranky´s Lab e dê sete moedas pelo Super Duper Slam que permite acionar os botões vermelhos espalhados pela fase.

Donkey Kong - Use o botão no início para enfrentar o desafio dos barris. Passe por dentro das argolas até a estrela DK. Passe também para abrir a porta na árvore, entre e atire na castanha para abrir a porta. Pegue a Blueprint e pule no buraco. Suba na madeira e olhe para cima para encontrar uma fada. Use a nova mira de sua arma e acerte vários disparos no alvo na parede. Pegue a **banana dourada**.

Chunky Kong - Na mesma árvore use o supersoco e destrua a parede rachada. Use a mira de franco atirador para acertar o abacaxi de longe e abrir caminho para o barril de bônus. Suba a escada e pule na água. Passe pelo buraco no portão de madeira, pegue a Blueprint e siga em frente pelo túnel.

Diddy Kong - Entre na passagem à direita dentro do túnel e acione o botão. Use a mira de franco atirador e acerte o amendoim sobre a porta. Balance pelas correntes para chegar a **banana dourada**.

Donkey Kong - Acione seu botão e use o Slam para virar as peças do quebra-cabeças. Monte o rosto do Donkey Kong para receber uma **banana dourada**.

Lanky Kong - Acione seu botão e toque o trombone para que apareçam vários botões especiais sobre o ácido. Siga flutuando por cada um para chegar à **banana dourada**.

Tiny Kong- No barril de personagens, plane sobre o buraco à direita para chegar ao barril de bônus. Volte ao lago e siga pelo gramado. Desça pela escada oculta e volte pelo caminho estreito até o jacaré com a sua Blueprint. Volte e siga até uma porta. Entre e pegue o Blueprint de Diddy Kong. No Funk´s Store compre a mira de franco-atirador para as armas de todos os macacos. Entre no corredor à direita e acerte a pena para abrir a porta. Plane sobre a piscina de ácido e acione o botão. Siga pulando sobre as mãos na lava para chegar a **banana dourada**

Lanky Kong - No mesmo corredor, entre no barril de supervelocidade e siga pela esquerda para chegar antes que a porta se feche. Toque trombone e pule pelos cipós até a **banana dourada**.

Donkey Kong - Atire na castanha ao lado da caveira e abra a porta. Acione as seis alavancas na sequência demonstrada na parede. Ou seja: a primeira alavanca da fila da esquerda, a primeira da fila da direita e a última da fila da esquerda. Entre pela porta que se abriu e também na mina. Pule de um trilho para outro para evitar os ataques do fantasma e das láp'des que surgem do nada. Termine a prova com pelo menos 20 moedas para receber a **banana dourada**.

Diddy Kong - Atire no amendoim ao lado da caveira e entre. Acione os botões na seqüência 3,4,2,1 para abrir a caixa e receber uma **banana dourada**.

Chunky Kong - Atire no abacaxi ao lado da caveira e entre. Use o supersoco para destruir as criptas e encontrar um barril de bônus. Saia do local escalando pela lateral do castelo. Acione o botão da porta Museum para abri-la. Acerte supersocos nas três máquinas para abrir a boca da estátua e conseguir uma pedra. Coloque-a sobre o pilar para abrir a boca de outra estátua e conseguir a **banana dourada**.

Lanky Kong - Ao lado do teleporte 4, acione o botão para abrir a porta. Entre no labirinto e encontre a **banana dourada** no tempo certo. Após pegá-la, o botão K. Rool aparece no meio do labirinto. Lute na arena para ganhar mais uma coroa.

Tiny Kong - Ao lado do labirinto, entre no barril encolhedor e pule no cogumelo para tomar impulso, cair sobre o depósito e entrar pelo buraco. Detone todas as abelhas para conseguir a **banana dourada**.

Chunky Kong - Destrua a porta rachada ao lado do labirinto e destrua os morcegos para receber a **banana dourada**.

Diddy Kong - Acione o botão ao lado da porta Ballroom. Entre no barril especial e voe para que o fogo do seu jetpak acenda as velas. Acenda todas e encontre o barril de bônus. Saia e abra a porta da sala novamente, mas entre com **Tiny Kong**.

Tiny Kong - Use o botão de teleporte até uma sala secreta onde há uma fada. Suba no telhado e entre no barril encolhedor. Desça e entre pelo buraco na parede para enfrentar o carrinho de corrida. Use R para fazer as curvas mais fechadas. Pegue dez moedas, passe entre as bandeiras, termine em primeiro e ganhe a **banana dourada**.

Donkey Kong - Escale e acione o botão para abrir a porta Library. Volte correndo e entre por ela. Detone os inimigos e acione o botão para abrir uma passagem secreta. Vá até ela e entre no barril de invencibilidade para chegar a **banana dourada**

Lanky Kong - No topo do castelo, use o botão especial para inflar e chegar

ao topo da torre. Acione o botão para abrir a porta, entre detone todas as abelhas, acerte os três alvos no a to e suba com o vento até a **banana dourada** Dê 400 bananas ao hipopótamo e abra a porta do chefe. Os soldados construíram uma réplica do K. Rool. Quando ele aparecer e parar, entre no canhão para acertá-lo. Repita até quebrar pedaços do boneco. Quando ele começar a se mover rapidamente, fique parado a distância de dois canhões do local onde ele está. Quando ele chegar à sua frente, entre imediatamente no canhão. Não entre quando ele estiver atirando. O prêmio pela vitória é uma chave.

Donkey Isle

Tiny Kong - Use o botão de teleporte para ir ao topo da ilha K. Rool. Pule e plane para entrar pela boca do jacaré.

Donkey Kong - Acerte a castanha do outro lado do fosso de lava e crie uma ponte até o jacaré com a sua Blueprint.

Chunky Kong - Entre no barril de invisibilidade e siga pelo cipós da esquerda para chegar a um barril de bônus. Siga pelos cipós para chegar a fase Hideout Helm.

Graças às Blueprints que entregou a Snide, você tem 50 minutos para desativar as máquinas que geram a energia do canhão. Use **Lanky** para subir a rampa escorregadia, **Chunky** para acertar o abacaxi e **Tiny** para encolher e seguir pela tubulação. Acione a alavanca com **Donkey**, mude para **Diddy**, entre no barril especial e voe por dentro de todas as estrelas DK, abrindo todas as portas. Voe até o topo da sala para encontrar o botão K. Rool. Use **Chunky** e derrube as grades que protegem as portas. Toque os instrumentos dos macacos para abrir passagens e enfrentar provas especiais. Vença e pegue as medalhas de banana. Veja quais são os desafios:

Donkey Kong

Desafio 1 - Pule no barril e acerte todos os alvos.
Desafio 2 - Use Rambi e destrua a quantidade de inimigos indicada. Cuidado para não bater nas torres de energia.

Chunky Kong

Desafio 1 - Entre no barril de transformação, destrua as caixas e detone o jacaré escondido.
Desafio 2 - Fique sobre a caixa e acerte todos os inimigos.

Tiny Kong

Desafio 1 - Pule de caixa em caixa e plane através das estrelas DK.
Desafio 2 - Use os cogumelos para tomar impulso e passar por dentro das estrelas DK.

Lanky Kong

Desafio 1 - Entre no barril de supervelocidade. Procure e acione o botão e encontre a saída do labirinto.
Desafio 2 - Destrua todas as abelhas.

Diddy Kong

Voe pela sala para chegar a esta porta.
Desafio 1 - Deixe um dos jacarés ativar o botão para correr atrás dele, detoná-lo e acionar o botão novamente.
Desafio 2 - Voe e atire amendoins para ativar os quatro botões, desça e acione o botão.

Você desligou todas as máquinas e salvou sua ilha. Vá atrás de K. Rool. Você tem de ter no mínimo quatro coroas para abrir a porta da cabine de comando. Lá K Rool vai fugir. Com **as moedas especiais da Rare e da Nintendo**, você pode abrir a porta especial e encontrar as duas últimas fadas e a última chave da cela do jacaré gigante. Saia da fase, vá até a ilha das fadas e fa e com a rainha para receber uma **banana dourada** especial. Vá para a prisão do jacaré gigante e liberte o. Assista à animação e vá até onde caiu a nave de K. Rool. A uta vai rolar no ringue, com várias etapas. Cada vez um dos macacos entra na briga.

Donkey Kong - Suba no corner e pule no barril. Espere até que K. Rool pare para comemorar e atire bem no queixo. Repita nos outros três barris para levá-lo a nocaute.

Diddy Kong - Entre no barril especial e voe. Acerte tiros nos alvos dos holofotes para derrubá-lo na cabeça de K. Rool. Repita nos outros três para levá-lo a mais um nocaute.

Lanky Kong - Acerte com seus longos braços os botões para pegar os barris. Jogue-os no centro do ringue, para deixar uma casca de banana. Fique sobre os botões musicais, espere K. Rool ficar na direção da casca de banana e toque o trombone para atrair sua atenção e fazer com que escorregue na casca. Repita três vezes para outro nocaute.

Tiny Kong - Pule e plane por cima das magias. Entre no barril especial que aparece, diminua e entre no buraco do sapato de K. Rool. Desvie dos ataques dos dedos e atire muitas penas para detoná-los. Acertando os quatro dedos você leva K. Rool a outro nocaute.

Chunky Kong - Desvie de suas investidas e acione o botão. Aperte Z sobre os botões que surgiram para ficar invisível e entre no barril de transformação para crescer. Fique pressionando Z e, quando K. Rool estiver bem perto, aperte B para acertá-lo com o supersoco. Repita o processo para detonar o vilão de uma vez por todas. Se você seguiu o roteiro passo a passo e pegou tudo, vai curtir um final especial.

Paperboy

Senhas para detonar nas entregas

Códigos secretos - Clique em Options, em seguida em Secret Code e depois em New Code. Entre com um dos códigos indicados a seguir e aparecerá uma mensagem na tela, informando que o código funcionou. Para voltar ao jogo, clique em Return.

Invencibilidade - INVINC
Jornais ilimitados - NOBUNDLE
Ver reportagens de capa - HEADLINE
Jornais gigantes - SUNDAY

Acerte facilmente o seu alvo

Superpulos - MOON
Pulo mais alto - ALLJUMP
Superturbo - GOFAST
Jogar com Paper Boy pequeno - LITTLE

Pule qualquer obstáculo

Ande com sua bike totalmente turbinada

Aumentar a velocidade do jogo - RUSH
Reduzir a velocidade do jogo - WAKING
Atirar jornal para trás - BACKWARD
Seleção de fases - Use o código MAXSUBS. Em seguida entre em alguma fase incompleta, que automaticamente aparecerá como completa. Saia da fase, entre em outra fase incompleta e assim por diante.

NBA Live 2000

Jogue com Michael Jordan

Depois de habilitar Jordan, desafie qualquer outro e vença sempre

Crie seu próprio jogador - Para entrar na opção Create, entre em Michael Jordan in 1on 1, na tela Player Select escolha a opção View Player, selecione Create e faça seu jogador, indicando características físicas e habilidades.

Habilite Michael Jordan - Crie um jogador com todas as características no máximo, jogue contra Michael Jordan no modo Michael Jordan in 1 on 1 e vença-o para poder jogar controlando o super atleta.

Winback

Jogue com qualquer personagem

Escolha seu personagem no multiplayer - Na tela de Press Start faça rapidamente ↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←, ← e escolha qualquer personagem para jogar.

Selecione qualquer um dos personagens

Raibow Six

Códigos para todas as fases

Atenção - Para acessar a tela de Passwords clique em Load Compaign. Com os códigos indicados a seguir você entra em qualque fase do modo Veteran. Para que a dica funcione, desconecte o Game Pak, caso contrário você não consegue chegar a tela de passwords.

Nível 2 - 12L1S2RF2MQQ
Nível 3 - BJJBC3RF25QQ
Nível 4 - BZJBSMRF28RQ
Nível 5 - CZBCS5RFF5RQ
Nível 6 - DJBDCYRFF5RQ
Nível 7 - DZBDS8RFF8QQ
Nível 8 - LZBDS8R2F8RQ
Nível 9 - MJB2D1R2G2RQ
Nível 10 - 2ZB2T2R2GMQQ
Nível 11 - FJJFD3R2G5RQ
Nível 12 - FZJFTMR2G8RQ

Marvel vs Capcom

Lute com todos os personagens secretos

Dica - As seqüências a seguir devem ser efetuadas na tela de seleção de personagens.
Lilith - Leve o cursor até Zangief e faça ←, ←, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ↑, ↑, ↑, ↑, →, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, ←, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, →, ↓. Encontre Lilith abaixo do War Machine.
Roll - Leve o cursor até Zangief e faça ←, ←, ↓, ↓, →, →, ↓, ↓, ←, ←, ↑, →, ↑, ↑, →, →. Veja Rool à direita de Mega Man.

Este é o novo golpe de Shadow Chun Li. Para aplicá-lo faça meia lua para frente com soco

Shadow Lady - Leve o cursor até Morrigan e faça ↑, →, →, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ↑, ↑, ↑, ↑, →, →, ←, ←, ↓, ↓, →, →, ↓, ↓, ←, ←, ↑, ↑, →, →, ↑, ↑, ←, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓. Shadow Lady está abaixo de Gambit.
Red Venon - Leve o cursor até Chun Li e faça →, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ↑, ↑, ↑, ↑, →, →, ↓, ↓, ←, ← ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, ←, ←, ↑. Red Venon está acima de Chun Li.
Hulk Laranja - Leve o cursor até Chun Li e faça →, →, ↓, ↓, ←, ←, →, →, ↓, ↓, ←, ←, ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑. O Hulk laranja está acima de Ryu.
Gold War Machine - Vá com o cursor até Zangief e faça ←, ←, ↓, ↓, →, →, ↓, ↓, ←, ←, ↑, ↑, ↑, ↑, →, →, ←, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ←, ←, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑. Encontre Gold War Machine acima de Zangief.
Super War Machine - Leve o cursor até Zangief e faça ←, ←, ↓, ↓, →, →, ↓, ↓, ←, ←, ↑, ↑, ↑, ↑, →, →, ←, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ←, ←, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, →, →, ←, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ←, ←, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑. O Super War Machine aparece acima de Zangief.
Tela limpa - Para deixar a tela limpa quando pausada, pressione os botões X+Y. A palavra pause desaparece da tela, sem que ela fique escura.

Para usar o terceiro personagem durante o jogo, pressione Soco médio + Chute médio

Escolha seu terceiro personagem- Na tela de seleção de personagens, segure o botão Start e escolha normalmente os dois lutadores. Antes de ir para a tela de escolha do ajudante, mantenha pressionado um dos comandos indicados para o ajudantes desejado. Aperte qualquer botão para entrar no jogo.
Unknow Soldier - Soco fraco
Lou - Soco médio
Arthur - Soco fraco + Soco médio
Saki - Soco forte
Ton-pooh - Soco fraco + Soco forte
Devilot - Soco médio
Anita - Soco fraco + Soco médio + Soco forte
Pure and fur - Chute fraco
Michelle heart - Soco fraco + Chute fraco
Mighty Thor - Soco médio + Chute fraco
Cyclops - Soco fraco + Chute fraco + Soco médio
Magneto - Chute fraco + Soco forte
Storm - Soco fraco + Soco médio + Chute fraco
Jubilee - Chute fraco + Soco médio + Soco forte
Rogue - Soco fraco + Chute fraco + Soco médio + Soco forte
Psylocke - Chute médio
Juggernaut - Soco fraco + Chute médio
Iceman - Soco médio + Chute médio
Colossus - Soco fraco + Soco médio + Chute médio
Us agent - Soco forte + Chute médio
Shadow - Soco fraco + Chute médio + Soco forte
Sentinel - Soco médio + Chute médio + Soco forte
Evil Ryu - Durante o jogo faça meia lua para trás e soco forte.
Ryu com os poderes de Ken - Durante o jogo, faça meia lua pra trás e soco medio.
Para fazer Ryu voltar ao normal - Durante o jogo faça meia lua para trás e soco fraco.

Speed Devils

Acelere em todos os carros

Dica - As sequências indicadas devem ser feitas durante o jogo no modo Arcade.
Habilitar todos os carros - Faça B, →, B, →, ↑, B, ↑.
Nitro infinito - ↓, ↑, ↓, ↑, A, X, A.
Habilitar novas classes de corrida - ↓, →, ↓, →, A, X, A.
$100.00 no Tournament - Durante o jogo faça A, →, A, →, ↑, B, A.

Playstation

Army Men Air Attack

Jogue em todos os níveis

Dica - Na tela de Passwords digite uma das senhas a seguir para escolher qualquer fase no modo para dois jogadores:

Nível - Código
02 - →, ↑, ■, ↑, ●, ↑, →.
03 - ←, ↓, ←, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑.
04 - ■, X, X, ■, ●, ▲, ▲, ■.
05 - X, ↑, ●, ↓, ▲, ←, ■, →.
06 - ●, ●, ■, ↓, ↓, ■, X, X.
07 - ↑, ↓, ↓, ↓, →, ←, ←, ←.
08 - ←, ←, ▲, →, →, ▲, ↑, ↑.
09 - ■, ■, ■, ●, ↓, ↓, ↓, ←.
10 - ●, ↑, ←, ■, ↑, ←, ↓, ↓.
11 - ▲, ●, ▲, ●, ↑, ↑, ↓, ↓.
12 - ↑, ↓, ←, →, ●, ●, ', ■.
13 - X, ←, ←, ←, ■, ▲, ●, X.
14 - ←, ↓, ←, ↓, ■, ●, ■, ●.
15 - ↓, ↓, ↓, ↓, X, X, ●, ●.
16 - ▲, ↓, ▲, ↓, ■, ↑, ■, ↑.

Habilitar todos os co-pilotos - Entre com a seqüência ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.

Escolha qualquer um dos co-pilotos

Dance Dance Revolution

Dance com novos personagens

Escolha personagens bem malucos

Dançarinos malucos - Na tela em que aparece Please select mode, mantenha pressionado ← e pressione Start para jogar com um personagem quadrado e esquisito.

Acione outro personagem secreto - Siga o mesmo procedimento da dica anterior, mas mantenha o direcional para → para acionar outro personagem secreto.

Test Drive Off Road 3

Corra com todos os veículos em qualquer pista

Toque - No menu principal, entre em Password e use um dos códigos indicados a seguir.
Todas as pistas - LEAD TO ROME
Abrir todas as divisões - SAD CLOW
Upgrade em seu carro - MAD HOOCUP
Habilitar todos os truques e todos os carros - ZAKARY X

Detone na última pista do game

Ready 2 Rumble Boxing

Habilite boxeadores secretos

Lutadores secretos - Clique em Championship Mode, escolha New game, entre com o nome CHAMP e clique em End. Aperte ▲ na próxima tela, selecione Exit e clique em Exit without saving. Em seguida entre em Arcade game e escolha um dos novos boxeadores do modo Gold, Silver, Bronze e até o poderoso Damien Black.

De roupa nova - Aperte ■ + ● ao escolher o seu lutador e entre no ringue com uma roupa diferente.

Recarregar energia durante a luta - Quando o oponente estiver no chão e o juiz começar a contagem, aperte continuamente os botões X+●+■+▲.

Lute como Damien Black, um dos maiores feras do ringue

Spyro 2: Ripto's Rage!

Descubra a versão demo de Crash

Habilite um demo secreto - Na tela Press Start mantenha pressionados os botões L1+R2 e aperte ■. Automaticamente você entra em um demo jogável do game Crash Team Racing.

No demo de Crash Team Racing há até disputas de quatro jogadores

Tony Hawk´s Pro Skater

Radicalize com todos os segredos e manobras

Todos os segredos - Para habilitar o personagem secreto Officer Dick, pause o jogo, mantenha pressionado L1 e pressione ●, →, ↑, ↓, ●, →, ↑, ■, ▲. Volte ao menu principal e veja que além de habilitar Dick você conseguiu todas as pistas e pranchas.

Barra de especial sempre cheia - Para ter a barra de especial sempre cheia, com o jogo pausado, mantenha pressionado o botão L1, pressione X, ▲, ●, ↓, ↑, → e volte ao jogo.

Manobras super radicais - As dicas a seguir só funcionam quando a barra de especial de seu personagem estiver cheia (veja dica anterior).

Andrew Reynolds
Backflip - ↑, ↓, ●
Heelflip bluntslide - ↓, ↓, ▲
Triple kickflip - ←, ←, ■

Bob Burnquist
Backflip - ↑, ↓ , ●
Fingerflip airwalk - ←, ←, ■
One footed smith - →, →, ▲

Bucky Lasek
Fingerflip airwalk - ←, →, ●
Kickflip mc twist - →, →, ●
Varial heelflip - ↓, ↑, ■

Chad Musca
360 shove it rewing - →, →, ■
Frontflip - ↓, ↑, ■
One foot 5-0 - →, ↓, ▲

Elissa Streamer
Backflip - ↑, ↓, ●
Judo madona - ←, ↓, ●
Primo grid - ←, ←, ▲

Geoff Rowley
Backflip - ↑, ↓, ●
Darkside - ←, →, ▲
Double hard flip - →, ↓, ■

Jamie Thomas
540 flip - ←, ↓, ■
Front flip - ↓, ↑, ●
One foot nosegrind - ↑, ↑, ▲

Kareem Campbel
Casper slide - ↑, ↓, ▲
Frontflip - ↓, ↑, ●
Kickflip underflip - ←, →, ■

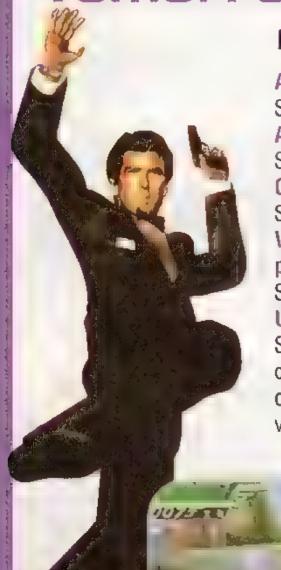
Rune Glifberg
Kickflip - ↑, ↓, ■
Christ air - ←, →, ●
Kickflip mc twist - →, →, ●

Tony Hawk
360 flip to mutate - ↓, →, ■
540 board varial - ←, ←, ■
The 900 - →, ↓, ●

Officer Dick
Assume the position - ←, ←, ● →
Neckbreak grind - ←, →, ▲
Yeeeraw frontflip - ↓, ↑, ●

Jogue como o fera Officer Dick e detone na ultima fase

Faça manobras radicais como a kickflip mc twist, de Rune Glifberg

Tomorrow Never Dies

Passe por todas as missões

Abrir todas as missões - No menu principal, faça Select, Select, ●, ●, L1, L1, ●, L1, L1.
Abrir todos os filmes - No menu principal faça Select, Select, ●, ●, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1.
Cenários invisíveis - Pause o jogo e pressione Select, Select, ●, ●, Select, Select, ●, ●.
Ver o debug mode (tela com números de programação) - Pause o jogo e pressione Select, Select , ●, ●, L2, R2.
Usar a câmera Spy - Pause o jogo, pressione Select, Select, ●, ●, R2, R2. Mas fique atento: com esta dica você não terá mais controle sobre o seu personagem. Repita a seqüência para voltar ao normal.

Com as dicas o visual do jogo fica muito louco

Space Invaders

Escolha qualquer fase e descubra um modo secreto

Seleção de fases - No menu principal pressione ● para acessar um novo menu. Escolha o número da fase e aperte X.
Jogue como antigamente - Use a dica anterior para jogar na fase 00. Termine-a volte ao menu principal, coloque o cursor sobre a opção 1 Player e pressione 2 vezes para direita. Assim você vai descobrir a opção Classic, onde pode jogar a versão antiga de Space Invaders.

Mate a saudade jogando o Space Invaders do Atari

Missão Impossível

Códigos para passar por todas as fases

Todas as fases no modo Impossível - Entre em Load game, clique em Password, use uma das senhas e dê mais um clique no botão X para entrar no jogo.
Fase 2 Subpen - HILKJTKUMLBF
Fase 3 Embassy fuction - PMCQEQPJQQDQ
Fase 4 Warehouse - KNDPFTPLQYDO
Fase 5 KGB HQ - LDEESUVPRWGB
Fase 6 Security hallway - LFERHGVRXJGP
Fase 7 Sewage control - LBHSFVNRTGG
Fase 8 Escape (sec.hallway) - LPEKSMVQXOGG
Fase 9 Escape kgb hq - NIQNKRQUSLHF
Fase 10 Fire alarm - NQQQKLRHSNHJ
Fase 11 Interrogation - ARMQMQSJNQPQ
Fase 12 Interrogation (Hallway) - BBMENISNNTKG
Fase 13 Interrogation (Infirmary) - CENHOQGWIVLD
Fase 14 Cia rooftop - CINKPTGUILLF
Fase 15 Terminal room - BQMMTUGHUNKJ
Fase 16 Roftop escape - BOMNOGGVURKL
Fase 17 Station - MEPHFQTWVVJD
Fase 18 Train car (search for Candice) - MIPKGTTUVLJF
Fase 19 Train car (search for Max) - FLNNEPTITPIK
Fase 20 Train roof - MGNQFHTKTSIM
Fase 21 Subpen - DHIJLSIRKJFP
Fase 22 Tunnel - DKILMIUMKXFH
Fase 23 Main Land - OMESKPIIJPNK
Fase 24 Gunboat - DNGOLHIKJSNM

Passe por todas os desafios facilmente

Medal of Honor

Habilite personagens secretos no modo multiplayer

Personagens secretos no modo multiplayer - Para utilizar as senhas a seguir, entre em Options e vá diretamente para a opção Password. Use um dos códigos a seguir.
Winston Churchill - FINESTHOUR
Velociraptor - SSPIELBERG
William Sheakespeare - PAYBACK
Werner von Braun - ROCKETMAN
Wolfgang - HOODUP
Bismark the dog - WOOFWOOF

Demolition Racer

Detone em todas as pistas

Todos os modos de jogo, pistas e carros - Na tela de menu principal faça X, X, ■, ■, ▲, ▲, ●, ●. O som de um motor confirma a dica.

Com o truque escolha qualquer carro, todas as pistas e modos de jogo

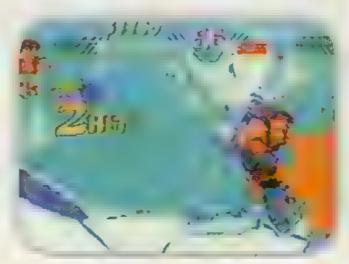
Marvel vs Capcom: Clash of the Super Heroes Ex Edition

Descubra novos lutadores

Menu secreto - Para acessar um menu com opções especiais, entre em Options, mantenha pressionado o botão Start e pressione Select. Neste novo menu você pode deixar a Barra de Especial sempre cheia e criar lutas.
Ryu com as habilidades de Akuma - Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Ryu, mantenha pressionado o botão Start e pressione ●.
Ryu com as habilidades de Ken - Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Ryu, mantenha pressionado o botão Start e pressione Select
Habilite personagens secretos - Para lutar usando personagens secretos você tem de terminar o jogo com os lutadores normais na seqüência indicada abaixo. Os personagens secretos ficam escondidos nos cantos da tela de seleção. Depois de terminar o jogo com qualquer dos jogadores, se colocar o cursor sobre Wolverine, por exemplo, e pressionar ↓, você encontrará Onslaught.

- Termine com Morrigan para habilitar Lilith.
- Termine com Megaman e habilite Roll.
- Termine com War Machine e habilite Gold War Machine.
- Termine com Chun Li e habilite Shadow Lady.
- Termine com Venon e habilite Red Venon.
- Termine com Hulk e habilite Orange Hulk.
- Termine com qualquer personagem e habilite Onslaught.

Habilite Sentinel como seu Segundo personagem - Termine o jogo com Onslaught. Comece um novo jogo e ao escolher o segundo personagem. mova o cursor até Colossus e pressione para baixo.

Jogue com Onslaught, o último chefe

Veja Ryu finalizando com o golpe especial de Akuma

Na Seleção de Personagens há lutadores escondidos na borda: o Hulk laranja encontra-se acima de Ryu

Twisted Metal 4

Acione códigos secretos e novos ataques

Dica - Para acessar a área de senhas, entre em Options, clique em Password e utilize uma das sequências indicadas.
Armas infinitas - ▲, L1, ↓, ▲, ↑.
Todas as armas coletadas transformam-se em Napalm - →, ←, R1, →, ●.
Todas as armas coletadas transformam se em Remote Bombs - ↑, →, ↓, L1, ▲.
Tiros especiais -
Para consegui-las use uma das sequências a seguir. Uma frase sempre aparece no alto da tela, exibindo o nome da habilidade conseguida.
Tiros congelantes - ←, →, ↑, ↑.
Teletransporte para outro ponto do mapa - ↑, ↑, ↓, ↓.
Invisibilidade - ↓, ↓, ↑, ↑.
Salto - ↑, ↑, ←.
Raio de plasma - ↑, ↓, ↑, ↓, ↑.
Ataque para trás - →, ←, ↓, ↓
Congelamento para trás - ←, →, ↓, ↓.
Raio de plasma para trás - ↑, ↓, ↑, ↓, ↓.
Escudo - ↑, ↑, →.

Faça a sequência indicada no truque para ficar invisível

Vigilante 8: Second Offense

Detone os oponentes com ataques especiais

Atenção - Para fazer os ataques especiais indicados a seguir você precisa estar com a arma especificada.

Arma - Interceptor Missiles
Ataque 1 - ↑, ↑, ↓, R2
Ataque 2 - ↑, ↑, ↑, R2
Ataque 3 - ↑, ↑, →, R2

Arma - Bull's Eye Rochets
Ataque 1 - ↑, ↓, ↓, R2
Ataque 2 - ↑, ↓, ↑, R2
Ataque 3 - ↑, ↓, →, R2

Arma - Sky Hammer Mortar
Ataque 1 - ↓, ↓, ↓, R2
Ataque 2 - ↓, ↓, ↑, R2
Ataque 3 - ↓, ↓, →, R2

Arma - Brusier Cannon
Ataque 1 - ↓, ↑, ↓, R2
Ataque 2 - ↓, ↑, ↑, R2
Ataque 3 - ↓, ↑, →, R2

Arma - Roadkill Lives
Ataque 1 - ←, →, ↓, R2
Ataque 2 - ←, →, ↑, R2
Ataque 3 - →, ←, →, R2

Arma - Brimstone Burner
Ataque 1 - →, ←, ↑, R2
Ataque 2 - →, ←, ↓, R2
Ataque 3 - →, ←, →, R2

Só use ataques especiais quando o oponente estiver bem na sua mira

Wu Tang Shaolin Style

Golpes mais poderosos

Sangue e Fatality - Assim que ligar o console, antes do início do jogo, aparece uma tela pedindo uma senha.

Use a sequência ▲, ●, X, X, ■, ▲, ●, ■.
Em seguida entre em Options e coloque sangue e fatalities no jogo.

Esbanje fatalities e detone os lutadores inimigos

Sled Storm

Jogue com pilotos secretos e novas motos

Ganhe fácil todas as corridas com novas motocicletas

Detone nas pistas radicais das montanhas

Códigos especiais - Para entrar na tela de Password e usar os códigos a seguir, clique em Options, entre em Load/Save e em Password Entry.

Novas pistas nas montanhas- ■, X, R2, ■, ●, R1, ● ▲.

Pistas invertidas - ■,L1, X, ■,R2, X, ▲, ●.

Pilotos

Sergei - ■, L1, ■, L2, ▲, R2, X, ●.

Jackal - L2, L2, ●, R2, ■, R1, L1, ▲.

Novas motos

Moto de Sergei - ●, ▲, ■, X, R2, L1, X, ▲.

Moto de Jackal - ●, ▲, ■, L2, R2, L1, X, ▲.

Moto de Ryan - ●, ▲, ■, R2, R2, L1, X, ▲.

Moto de Jay - ●, ▲, ■, ●, R2, L1, X, ▲.

Moto de Gio - ●, ▲, ■, L1, R2, L1, X, ▲.

Moto de Nadia - ●, ▲, ■, ■, R2, L1, X, ▲.

Moto de Travis - ●, ▲, ■, R1, R2, L1, X, ▲.

Tomb Raider 4 A Última Revelação

QUENTE

Jogue com todos os itens e armas

Encontre uma plataforma onde Lara possa ficar pendurada na borda e voltada para o lado Norte

Atenção - Para que os truques funcionem você deve estar na posição correta, que é indicada pela bússola que Lara carrega em seu inventário. Lara deve estar olhando para o lado Norte, mas o posicionamento deve ser perfeito. Para conseguir se posicionar com precisão encontre uma plataforma onde Lara possa se pendurar, assim ela fica na posição exata, sem muito esforço. O lado vermelho da agulha da bússola indica o Norte.

Todas os itens - Com Lara olhando para o lado Norte, aperte Select para entrar no inventário. Em seguida leve o cursor até o Large medipack e aperte L1+L2+R1+R2+↓. Depois aperte ▲ para sair do inventário e Select novamente para voltar e conferir o truque.

Medipacks infinitos e armas - Com Lara olhando para o Norte, aperte Select para entrar no inventário, em seguida leve o cursor até o Small medipack e aperte L1+L2+R1+R2+↑. Imediatamente uma frase aparece na tela, confirmando que você tem medipacks infinitos.

Execute o truque e sempre que entrar em uma nova fase, você já terá todos os itens necessários no seu inventário

Pular fases - Com Lara olhando para o lado Norte, aperte Select para entrar no inventário. Leve o cursor até o ícone de Load e aperte L1+L2+R1+R2+↓. Aperte ▲ para sair do inventário e imediatamente você será transportado para a fase seguinte.

Alexi Lalas International Soccer

Jogue com a seleção de 1970

Campeões - Comece o jogo em qualquer modo e na tela de escolha das seleções, leve o cursor abaixo de Controller. Faça R1, R1, R1, ←. Pressione o direcional para a direita até aparecer a palavra Secret. Você verá a Seleção Brasileira de 1970.

Cyber Tiger

Habilite cursos secretos

Toque - Para acessar a tela de Password, escolha qualquer modo de jogo e ao selecionar seu jogador, pressione o botão ● e a tela aparecerá.

Cyber Sawgrass - SECARE

Cyber Badlands - HARESO

Aparelhos

Compram-se

Compro Playstation. Pago ate R$ 150. C/Carlos (11) 9229-7248

Trocam-se

Troca e VD de Aparelhos:"Playstation/Dream-Cast Am./S.Nes./Nintendo 64.Só p/ SPF· (11) 5061-4899

Vendem-se

Vdo Master System III c/ 2 fitas Com Tatiana (11) 4351-2601

COMPRA · VENDE · TROCA
GAMES / JOGOS
NA COMPRA PAGAMOS A VISTA
3203-0886/6915-7638
NTOBR@uol.com.br

Vdo Master System III Ac. troca por S.Nintendo+dif. (11) 4352-3581

Vendo 3DO c/2 controles e 15 jogos Falar c/Marcelo (11)458-4203

Sega CDX Gênesis c/5 cartuchos + 1 CD + 2 contr. (11) 4067-2606

Aulas e Cursos

Idiomas - Particular

Inglês-Jogue Melhor Entendendo o que seu Game pede.Aulas c/Prof. Particular Fone: (11) 572-3806

Trocam-se

CDs p/Playstation. Ac troca por S.Nintendo/M.Drive. (11) 6965-4209

Vendem-se

3 CDs de comput. 3 fitas Mega-drive troco p/G.Boy. (11) 6959-4325

Vendo Fita p/Nintendo 64 originais, ótimo preço. (11) 7664-3927

Vendo 35 CDs p/ Playstation Falar c/Fernando (11) 448-5174

Vendo 1 CD de Dream Cast Japonês Tratar com Ricardo. (11) 4351-3451

Vendo jogos p/todos V.Games Tambem troco.Alessandro (11) 4976-5216

IntergameVenda de Aparelhos**** Jogos p/ todas as Marcas. Assis. Tecnica Fone/fax: (11) 5666-0803

Vendo 4 CDs de Playstation R$ 10,00 todos. F. (11) 4330-8387

Em Fevereiro a Ação
vai aumentar!
Ligue 3037-2700 Em São Paulo
ou 0800-132066 Ligação Gratuita para outras localidades
e anuncie no START,
os Classificados da
Ação Games.
Preços promocionais a
partir de R$ 15,00 a linha.
Fechamento: 10/01/2000.
ação games
Ganhe 100 CDs da trilha oficial do filme POKÉMON
Promoção
ação games
(Todos) os segredos de DONKEY KONG
Grátis
Pôster de Donkey Kong
Superguia de Game Boy
Cartela exclusiva com tatuagens
Medal of Honor detonado
+
As superdicas de Tomb Raider 4
+
Indiana Jones
NBA Live 2000
Resident Evil N64
Apenas R$ 3,80

Guia Game Boy

POWER

Edição Especial

ação games

- Pokémon Azul, Vermelho e Amarelo
- Pokémon Pinball

SELECT START

Os melhores lançamentos para Game Boy

Os jogos favoritos da galera

Abril
anos

Fundador:
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa
Vice-Presidente Executivo: Luiz Gabriel Rico
Vice-Presidente de Operações: Gilberto Fischel

Diretor de Desenvolvimento Editorial: Celso Nucci Filho
Diretor de Planejamento e Controle: Celso Tomanik
Secretário Editorial: Eugênio Bucci
Diretor de Serviços Editoriais: Henri Kobata
Diretor de Recursos Humanos: Marcel Caig
Diretor Editorial Adjunto: Ricardo A. Setti
Diretor de Publicidade: Nicolino Spina

Diretor Superintendente: Andrés Bruzzone

REDAÇÃO
Redator-chefe: Edson Ross.
Editora: Mônica Pina
Subeditor: Renato Viliegas
Editor de Arte: João Ailton O. de Andrade
Diagramador: Fábio Munhoz Figueiredo
Analista de jogos: Ronny Marinoto
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Colaborou nesta edição: Cacau Labate (diagramação)

APOIO EDITORIAL
Depto.de Documentação: Susana Camargo
Abril Press: José Carlos Augusto
Nova York: Grace de Souza
Paris: Pedro de Souza
Rio de Janeiro: Debora Chaves

COMERCIAL
Gerente de Produto: Cláudio Pucci
Gerente de Produção e Prepress: Marcos C. Agueda
Assistente de Produto: Ariane T. Malta

PUBLICIDADE
Diretor: Mariane Ortiz
Executivas de Contas: Letícia di Lallo, Sandra Mara Moskovich, Susana Vieira Silva
Coordenadora: Juliana de Moura

ADMINISTRAÇÃO E ASSINATURA
Gerente: Eliseu Urban

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

PRESIDÊNCIA: Roberto Civita, Presidente e Editor, José Augusto Pinto Moreira e Thomaz Souto Corrêa, Vice-Presidentes Executivos.
VICE-PRESIDENTES: Geraldo Nogueira de Aguiar, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Luiz Gabriel Rico, Peter Rosenwald.

Cá entre nós

Este começo de ano marca a abertura da temporada de caça aos Pokémon. E graças a estes (nem sempre) simpáticos bichinhos, a febre pelo Game Boy voltou. Para deixar você totalmente fera no assunto, a gente preparou este guia com os melhores lançamentos para Game Boy, além de uma seleção de dicas e comentários sobre os jogos favoritos da moçada. No fim, trancamos o Ronny numa sala e dissemos a ele, "só saia daí com os os games de Pokémon detonados". Não deu outra: missão totalmente cumprida, como você vai comprovar neste Guia Game Boy.

Galera da Ação Games

Minimania

A febre dos Pokémon trouxe de volta a mania de jogar videogame na fila do cinema, na escola ou em qualquer lugar. Afinal os primeiros games dos monstrinhos foram criados para o Game Boy Color, o console portátil da Nintendo, e o grande barato dos jogos é conectar dois consoles para trocar Pokémon. Conheça melhor os diferentes modelos do videogame e seus acessórios

Game Boy Color

Lançado em 98, o videogame portátil tem tela de cristal líquido com capacidade para exibir até 56 cores simultaneamente, CPU de 8 bits e opção para transmissão de dados por infra-vermelho em jogos compatíveis. Segundo informações do representante da Nintendo no Brasil, custa cerca de R$ 260,00 e está disponível nas cores roxa e lilás transparente. As outras opções de cores são comercializadas apenas por importadores.

Game Boy Classic

A primeira versão do portátil, tem também CPU de 8 bits e tela de cristal líquido, mas sem opção de cores na tela. Os jogos produzidos para esta versão também funcionam nos modelos mais recentes. O fabricante não informou o preço no Brasil.

Game Boy Pocket

Um modelo 30% menor que o Classic, com o mesmo tipo de tela. É compatível com a maioria dos jogos do Game Boy e custa cerca de R$ 100,00. Disponível nas cores azul, amarelo, vermelho, verde, prata e preto.

Acessórios

HandyPak Color - Quem acha o portátil pequeno demais vai curtir este acessório, com caixas de som amplificadas, lente de aumento, iluminação especial para o visor e botões de controle com formato anatômico. O preço fica em torno de R$ 85,00.

PulsePak Color - Além do amplificador de som, oferece sensação de tremor para aumentar a interatividade. O preço médio é R$ 60,00.

PowerPack Color - Uma espécie de bateria, substitui as pilhas e permite dez horas de jogo contínuo. Preço médio R$ 75,00

Super Zoom - Lente que aumenta 50% a tela do Game Boy e Game Boy Color, tem iluminação e requer duas pilhas AA. Preço médio de R$ 40,00

Game Shark - Acessório que interfere na programação dos jogos para acionar truques especiais. Deve estar disponível no Brasil somente no final do primeiro semestre e ainda não tem preço definido.

Memory Card - Semelhante aos modelos usados em outros consoles, serve para salvar seu progresso nos jogos. Deve estar à venda em breve em locadoras.

Cabo de link - Permite conectar dois ou mais Game Boys. O modelo Rainbow link custa em média R$ 40,00.

Fotos Divulgação

SuperGame Boy - Um adaptador que se encaixa na entrada de cartuchos do SuperNintendo para rodar jogos de Game Boy na TV. Não funciona com os cartuchos exclusivos para Game Boy Color. É difícil de encontrar nas lojas e custa cerca de R$ 70,00.

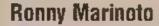
Vem novidade por aí !

A Nintendo anunciou o lançamento de um novo videogame portátil, com nome provisório de Game Boy Advance, que deve chegar ao Brasil no final do ano. Segundo informações da empresa, ele poderá ser conectado a um aparelho de telefone celular e acessar a Internet para baixar jogos, disputar partidas em rede, trocar e-mails e participar de chats. Além disso, o Advance deve ter uma mini-câmera acoplada e opção para conexão ao Dolphin, outro console que a Nintendo está desenvolvendo. O melhor é que você vai continuar curtindo seus jogos, já que o Advance deve ser compatível com cartuchos do Game Boy e do Game Boy Color.

Jogue Pinball e capture Pokémon

Pikachu

No mesmo estilo das antigas máquinas de fliperama, este joguinho está cheio de segredos. Você captura monstrinhos Pokémon, faz com que eles evoluam, multiplica seus pontos e descobre um montão de minigames. Desvende os segredos da mesa azul e da vermelha

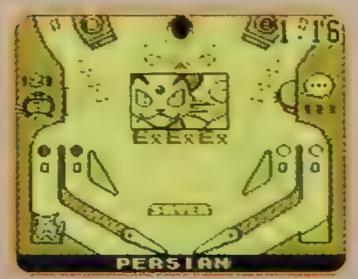
Ronny Marinoto

O relógio aparece na tela indicando o tempo limite para a captura

1 – Captura – Acerte a bola na boca da criatura (caverna de captura), para iniciar a captura. O bichinho a ser capturado aparece no centro da tela coberta por neblina escura. Acerte a bola nos pinos (2), até que a figura fique descoberta e depois atinja o Pokémon da tela para capturá-lo.

2 – Pinos – Liberam a captura de Pokémon.

Cloyster

3 – Evolução – Mesa vermelha
Com um Pokémon capturado, jogue a bola três vezes em sentido anti-horário, através do corredor que faz a volta por cima e passa pela roleta, abrindo a passagem da caverna de evolução. Jogue a bola na caverna e escolha um dos seus Pokémon. Iniciada a evolução, acerte a

bola onde as setas indicarem, para que apareçam as letras Ex (Experiência). Apanhe-as três vezes com a bola.

Quando evolui o Pokémon muda de nome e de visual e ganha força

3 – Evolução – Mesa Azul

Com um Pokémon capturado, mande a bola duas vezes em sentido horário, passando pelo corredor e pela roleta, habilitando a caverna de evolução. Acerte a bola na boca do monstro e

Gengar

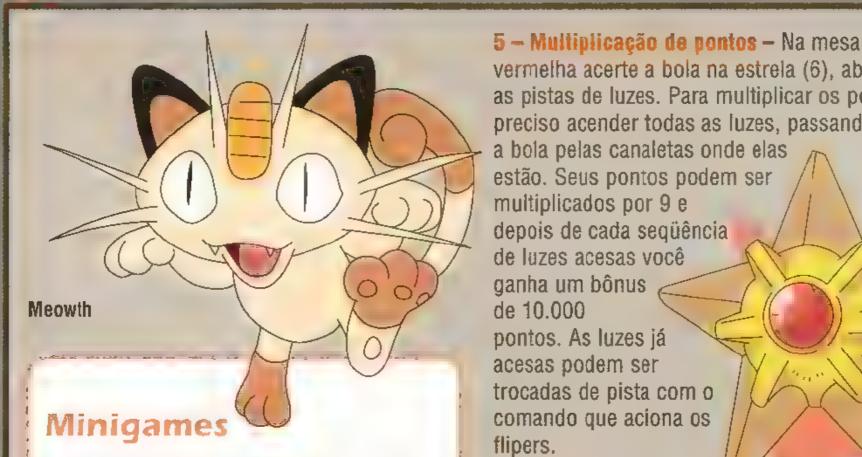
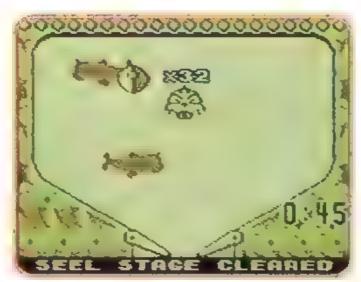
depois onde as setas indicarem, para que apareçam na tela as letras Ex (Experiência). Apanhe-as três vezes com a bola.

4 – Caverna de bônus – No centro da mesa há um buraco (a caverna de bônus) que se abre quando você acende as letras da palavra CAVE (que estão nas canaletas ao lado dos flipers). Completando a palavra, a caverna de bônus se abre. Acerte a bola no buraco para iniciar o sorteio de um dos bônus possíveis. Use o botão A para definir o sorteio.

Bônus

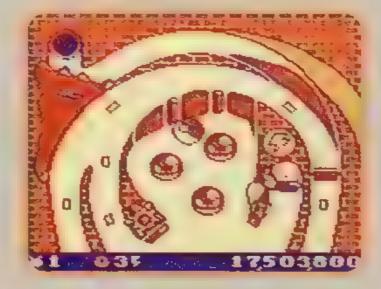
1 - 30 segundos de bola salva. Se a bola cair, volta imediatamente.
2 - 60 segundos de bola salva.
3 - 90 segundos de bola salva.
4 - SMALL (pontos de menor valor).
5 - BIG (pontos de maior valor).
6 - Dois Pikachus (bola sempre salva nas duas canaletas).
7 - Inicia evolução.
8 - Inicia captura.
9 - Minigame Dugtrio
10 - Minigame Mewtwo
11 - Minigame Meowth
12 - Minigame Gengar

Sempre que a bola acender uma das luzes, use A ou ↓, para trocá-la de posição

Minigames

a - Acerte o gatinho Meowth para derrubar as peças que ele está carregando. Jogue a bola para acertar as peças, que se acumulam na parte de cima. Você vence quando preencher o espaço disponível e, se perder a bola, perde pecinhas.
b - Atire a bola até eliminar os fantasmas e, quando Gengar aparecer no centro da tela, atire a bola contra ele várias vezes.
c - Para vencer Mewtwo, jogue a bola contra o seu escudo. Quando ele perder força e abrir espaço, acerte-o com a bola. Repita rapidamente várias vezes.
d - No minigame do Dugtrio, acerte a bola nas criaturas da tela, derrube todas e acerte algumas vezes no trio no centro da tela.
e - No Minigame do Seel, você deve ficar de olho na seqüência em que as foquinhas vão levantar a cabeça. Procure manter a calma e mirar bem. Você vence após acertá-las várias vezes.

Fique preparado para acertar a criatura quando ela botar a cabeça fora d'água

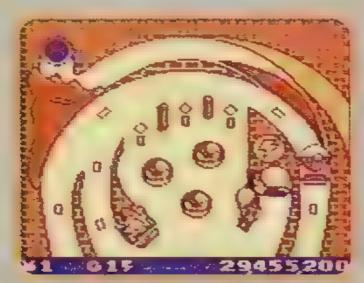
5 – Multiplicação de pontos – Na mesa vermelha acerte a bola na estrela (6), abrindo as pistas de luzes. Para multiplicar os pontos é preciso acender todas as luzes, passando com a bola pelas canaletas onde elas estão. Seus pontos podem ser multiplicados por 9 e depois de cada seqüência de luzes acesas você ganha um bônus de 10.000 pontos. As luzes já acesas podem ser trocadas de pista com o comando que aciona os flipers.

Staryu

6 – Estrela – Aciona as canaletas de multiplicação.

Sempre que a bola bate na estrela, a cancela se move

Se a bola cair pela canaleta lateral, Pikachu manda um raio e a bola volta ao jogo

Poliwag

7 – Pikachu – Ele é seu aliado e fica ao lado dos flipers na canaleta em que você perde a bola. Ele pode lançar a bola de volta ao jogo se estiver carregado. Para isso mande a bola pelo corredor que contorna toda a mesa, passando pela roleta (8).

A roleta é a indicação de que a bola completou o ciclo do corredor. Lance a bola diretamente nela para ativar os outros recursos

8 – Roleta – Evolução e carga do Pikachu.

Nos minigames você consegue as maiores pontuações

Dugtrio

9 – Dugtrio/Psyduck – Acerte a bola na cabeça dos monstros três vezes em um curto espaço de tempo, para abrir a caverna de bônus e mover-se para a próxima área do mapa. Nas diferentes áreas você encontrará novos tipos de Pokémon.

10 – [illegible] – Janela que mostra o sorteio.

Pokédex

Os Pokémon capturados ficam guardados em um inventário, onde você pode conferir o nome e outros dados de seu monstrinho.

Se você perder a bola antes de terminar uma captura ou evolução, no Pokédex aparecerá apenas a sombra da criatura

Mewtwo

Slowpoke

Pikachu, eu escolho você!

Desvende os segredos e pegue todos os Pokémon

Ronny Marinoto

Faça como um verdadeiro mestre Pokémon, abasteça sua mochila com tudo o que puder pegar de comida e água: a viagem será longa e o caminho é perigoso, mas muito divertido. Os jogos da série Pokémon para Game Boy são cheios de segredos e escolhendo a versão Azul, Amarela ou Vermelha, você tem de seguir o mesmo roteiro básico.

Uma das opções mais legais permite trocar Pokémon de um jogo para outro, conectando-se dois Game Boy com jogos diferentes. A maioria dos Pokémon passa por mutações, transformando-se em uma criatura mais evoluída e ganhando um novo nome e aparência diferente.

Clefairy

O objetivo de cada jogador é ter a maior quantidade de criaturas possível e treiná-las para que sejam as mais fortes do universo. Há muitos treinadores no mundo e por isso não faltam desafiantes.

Entre eles há também os melhores de cada região ou cidade, que são chamados de líderes – você poderá encontrá-los no Ginásio de Treinamento (Gym). Para cada líder que você vencer, receberá uma insígnia, que vai provar sua superioridade.

Há também uma Liga Pokémon, da qual somente os melhores treinadores podem participar. Para estar entre eles é preciso ter oito insígnias. Siga nosso roteiro para conseguir todas as insígnias e Pokémon do jogo e mostre à galera que você é um mestre.

Eevee

Mania de Pokémon

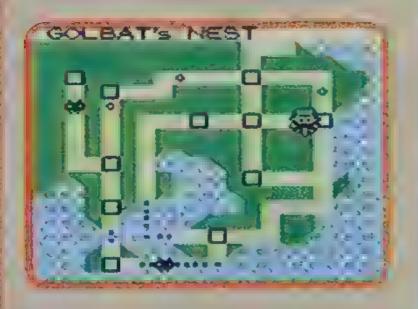
Eles estão por toda parte: chaveiros, álbum de figurinhas, desenhos animados na TV e no cinema e, claro, jogos de videogame. Criados no Japão, os Pokémon podem ser qualquer criatura que você possa imaginar: borboletas, ratos, gatos, uma infinidade de seres que ganham movimentos e poderes. Eles participam de batalhas, parecidas com as dos antigos seriados japoneses de TV, com monstros horríveis ou até muito fofinhos lutando e disparando raios superpoderosos uns nos outros.

Essa piração toda veio da cabeça de Satoshi Tajiri, que tinha mania de sair pelas ruas capturando insetos e bichinhos de todo tipo, cadastrava-os e fazia lutas com eles. Em sua imaginação, ele via monstros poderosos e inventava ataques do tipo a que assistia nos filmes da TV. A brincadeira foi mais longe e tornou-se realidade. Agora você também pode capturar suas criaturas e treiná-las no seu Game Boy. Seja você também um Mestre Pokémon.

Ash e Pikachu

Manual do mestre

Buterfree

• Se possível leve sempre com você diferentes Pokémon de técnicas variadas, ou seja, um de fogo, um elétrico, um aquático, um terrestre e assim por diante.
• Para aumentar os Pokémon em seu Pokédex, você poderá evoluir certas espécies para não precisar capturá-las.
• Você nunca conseguirá capturar um Pokémon de outro treinador, apenas os selvagens.
• Para facilitar as capturas, compre sempre as Pokébolas mais avançadas e antes de jogá-las em uma criatura, deixe-a com pouca energia, para que ela não escape.
• Para saber onde encontrar uma determinada espécie, use a opção Pokédex, depois clique no espécie desejada e, no menu do lado direito, clique em Area.
• Visitando uma cidade, recupere a energia de seus Pokémon: passe no mercado para comprar itens e salve o jogo antes e depois de batalhas difíceis.
• Use a bicicleta dentro de cavernas para mover-se mais rapidamente.
• Os Pokémon trocados podem continuar com você. Por isso não se preocupe em capturar outro.

Casinha Poké e Mart

Nas casinhas Poké, falando com a menina no balcão você recupera a energia dos Pokémon que estiverem com você. No mesmo local você pode guardar ou retirar itens, clicando no computador no canto da sala, e guardar os Pokémon capturados. Para entrar no Cable Clube e trocar Pokémon com seus amigos, fale com a menina que bloqueia a passagem perto do computador. Lembre-se de que este recurso só pode ser usado se você estiver conectado a outro Game Boy, com outro jogo de Pokémon, usando um cabo link.
No Mart (mercado), você compra itens para recuperar energia, capturar outros Pokémon, curar envenenamentos, entre outras coisas.
Em cada cidade você pode encontrar itens diferentes, por isso não deixe de visitar o mercado em todas elas.

A captura

Em todas as regiões você pode capturar novas espécies de Pokémon, o que pode dar algum trabalho. Avançando no jogo você receberá varas de pescar para aumentar sua coleção de Pokémon. Trocas também serão oferecidas por outros treinadores e se você deseja ser o melhor, deve fazê-las. Não é muito útil ter dois da mesma espécie e você só pode levar seis Pokémon com você. Os outros ficam guardados. Algumas espécies raras vão ser difíceis de conseguir, mas vale tentar.

Lapras

Roteiro do mestre

O roteiro foi elaborado a partir do jogo Pokémon Amarelo (Edição Especial Pikachu), mas é basicamente o mesmo nas versões Azul e Vermelha, com apenas algumas diferenças em itens e Pokémon encontrados

Um garoto pode começar a treinar Pokémon quando completa 10 anos de idade. O jogo tem início exatamente no dia em que Ash, um menino louco por Pokémon, completa 10 anos e vai começar seus treinamentos.

A aventura começa em Pallet Town. Nas versões Azul e Vermelha você deve escolher um Pokémon entre três tipos diferentes que lhe serão oferecidos pelo professor Carvalho. Ele é seu instrutor e vai ajudá-lo em suas tarefas para que você possa ser o melhor. Já na versão Amarela, que é especial, você recebe Pikachu, um rato elétrico.

Assim que começar, saia da casa e pegue a trilha para o Norte. O professor Carvalho virá correndo buscá-lo, pois é muito perigoso viajar sem um Pokémon. Ele vai levá-lo para sua casa e você receberá seu primeiro Pokémon. Na versão amarela, isso só acontece após a captura de um Pikachu.

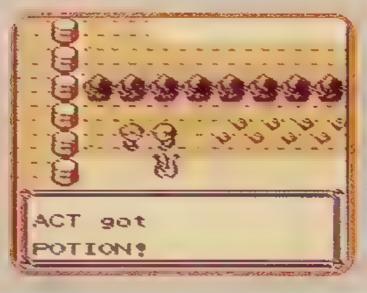
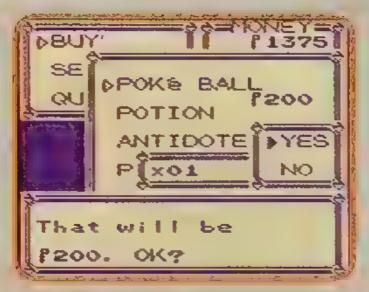
Quando tentar sair da escola, você será desafiado pela primeira vez. Gary, o neto do professor, está iniciando seu treino no mesmo dia e vai desafiá-lo. Ele ganhou um Eevee em sua primeira batalha. Use sempre o Thundershock.

Depois deste aprendizado, inicie a viagem. Vá pelo Norte e fale com as pessoas no caminho: elas podem lhe dar informações muito úteis ou até presenteá-lo com itens. Fale com a menina para ganhar Potion, o item que recupera a energia perdida em batalhas.

A primeira cidade a ser visitada será Viridian City. Vá ao mercado, fale com a balconista e com as pessoas que estão lá dentro, em seguida leve notícias ao professor Carvalho. Só depois disso você poderá fazer compras no mercado e sua passagem será liberada. Falando com o professor você receberá o Pokédex, que identifica e armazena todas as informações sobre as criaturas que capturar ou encontrar durante o jogo. Por meio deste equipamento, as informações são passadas para o professor.

Pikachu

Na versão Amarela você começa com Pikachu

Gary, seu adversário, joga com Eevee

Fale com a garota e ganhe a Potion

No mercado, compre Pokébolas, indispensáveis para você capturar novas espécies para treinar. Aprenda a técnica da captura com o velho, no centro da cidade.

Siga para o Norte e atravesse a floresta de Viridian, para chegar em Pewter City. Passe pelo Poké e pelo mercado e fale com o menino. Ele vai levá-lo até o ginásio para enfrentar Brock, o treinador da cidade. Vencendo-o você receberá sua primeira insígnia e também o TM 34 (Tecnical Machine).

Confira as insígnias apertando Start e selecionando a opção que tem o nome que você deu ao seu personagem. Siga pela Rota 3, que é o caminho da esquerda. Você enfrentará vários treinadores até a caverna Mt.Moon. Lá há uma passagem para a Rota 4, com mais desafiantes e os seguintes itens:

- **TM 12**
- **2 Potion**
- **Rare Candy** - Aumenta um level para quaquer Pokémon
- **Escape Rope** - Teleporte para fora de cavernas ou lugares fechados
- **Moon Stone** - Pedra da lua, para evoluir o Nidorino, Nidorina, Clefairy ou Jigglypuff
- **TM 01**
- **HP up** - Aumenta em um ponto a energia total de um Pokémon
- **Dome fóssil** ou **Helix fóssil**

Pela primeira vez você vai lutar contra um adversário da equipe Rocket, seus maiores oponentes. Na travessia da caverna, depois de vencer o SuperNerd, escolha entre o Dome Fóssil, que posteriormente se tornará o Pokémon Kabutops, ou o Helix Fóssil, que vai se tornar o Pokémon Omanyte. Em seguida você será desafiado por Jessie e James. Eles trazem para a batalha Ekans (Lv 14), Mewth (Lv 14), Koffing (Lv 14). Saindo da caverna, pegue a Rota 4 em direção a Cerulean City.

Kabutops

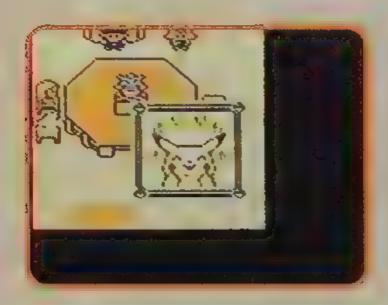
No caminho novos treinadores vão desafiá-lo. Pegue o TM 04 dentro de uma Pokébola, e você ainda poderá capturar um Sandshrew nas proximidades.

Em Cerulean fale com as pessoas e vá para o Norte. Gary vai desafiá-lo. Ele traz Spearow (Lv 18), Sandshrew (Lv 15), Rattata (Lv 15), Eevee (Lv 17).
Continue subindo e vencendo seus desafiantes. O Nugget que você ganha pode ser vendido para arrecadar mais dinheiro. Os desafiantes são fracos, mas enfrente um de cada vez para recuperar sua energia nos intervalos.
Depois das batalhas, quando estiver forte, vá para o ginásio da cidade e enfrente o treinador. A líder Misty possui criaturas aquáticas (um Staryu e um Starmie) e é difícil vencê-la. Quando conseguir você ganhará a segunda insígnia e o TM 11.
O TM 11 contém uma técnica importante: o Cut, que possibilita o corte daquelas árvores diferentes que, às vezes, bloqueiam o caminho. Ensine-a para um Pokémon: posicione-se de frente e encostado para a arvorezinha; em seguida selecione seu Pokémon e use a nova técnica.
Fale com o vendedor de bicicletas e com a menina que mora logo acima. Ela vai presenteá-lo com um Bulbasauro. Volte para o caminho do Norte e fale com o homem perto da Pokébola. Ele vai entregar-lhe um Charmander. Em seguida pegue a bola que tem o TM 45 e siga para a direita, passando por muitos outros treinadores.

Encontre no mesmo caminho o TM 19. Na casa de Bill, uma surpresa: ele está vestido de Pokémon. Fale com ele e em seguida use o computador para tirar sua fantasia. Ele vai dar a você o S.S. Ticket, seu ingresso para o barco que parte de Vermillion City.

Volte para Cerulean e fale com a policial que vai desimpedir a porta. Entre na casa e saia do outro lado, pelo buraco na parede. Lute contra um integrante da equipe Rocket e recupere o TM 28. Vá para o Sul e pegue a Rota 5.

Bulbasauro

Se descer pelo meio do caminho você sai na casa de um treinador que cobra uma taxa para subir o level de seus Pokémon. Se quiser deixe um deles lá e pegue-o mais tarde. O preço depende de quanto tempo seu Pokémon vai ficar ali. É um bom negócio para criaturas fracas pois não correm risco enquanto sobem de nível. Entre na casinha da direita e atravesse pela passagem subterrânea até Vermillion City. Na cidade fale com o pescador na terceira casa e ganhe uma vara de pescar. Desça, entre na segunda casa, fale com todos e ganhe a Bike Voucher.

Nesta casa, Pikachu vai se apaixonar por uma Clefairy. Antes de sair fale com ele para tirá-lo do transe.

Você já pode usar a vara de pesca para capturar criaturas aquáticas. Vá para Cerulean e troque com o vendedor o Bike Voucher por uma bicicleta, que é um meio de chegar rapidamente aos lugares. Volte para Vermillion City, desça até o barco S.S. Anne e mostre seu bilhete ao guarda para ter a passagem liberada.
Dentro do barco visite as cabinas, fale com todos os passageiros para ganhar o TM 08 e enfrente alguns treinadores. Desça as escadas e continue visitando as cabinas. No final do corredor Gary vai desafiá-lo novamente. Ele tem um Spearow (Lv 19), um Sandshrew (Lv 18), um Rattata (Lv 16) e um Eevee (Lv 20).

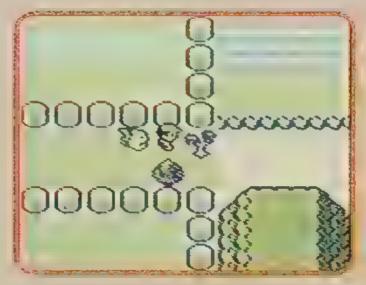
Desça outra escada e fale com o capitão para pegar o HM 01. No primeiro piso desça a escada da direita, vá entrando nas cabinas e enfrentando os marujos.
Você encontrará o TM 44. Vença todos e retorne para a cidade.

Com a técnica Cut corte a árvore para liberar a entrada do ginásio. Os treinadores deste Gym são feras em criaturas elétricas.
Derrote os três caras no salão e depois destrave a porta. Encontre os dois baldes com interruptores escondidos. Isso não vai ser fácil pois a combinação é trocada a cada erro. O jeito é prestar atenção onde eles mais aparecem e tentar adivinhar. Muitas vezes eles aparecem no próximo balde da seqüência.

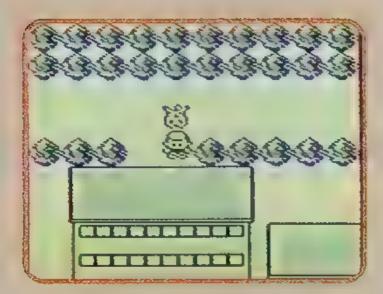
Com a porta aberta, siga para enfrentar o líder e ganhar outra insígnia e o TM 24, um superataque para criaturas elétricas.
Saia do ginásio e fale com a policial no centro da cidade para ganhar um Squirtle, um dos melhores aquáticos. Pegue o caminho da direita, entre na caverna Diglet's e atravesse para o outro lado.
Na primeira casa você pode trocar um Clefairy por um Mr. Mime e aumentar sua coleção. Na segunda casa, fale com o cara que estuda os Pokémon. Se você tiver dez ou mais criaturas capturadas, ele vai entregar-lhe o HM 05, útil em cavernas escuras. Desça mais e pegue um HP up e um Moon Stone.

Volte à caverna e atrevesse-a de novo. Vá pela direita pegando a Rota 11, cheia de treinadores sedentos por uma disputa. Ao final do caminho, entre na guarita e suba ao segundo andar. Fale com o cientista. Se você tem 30 ou mais Pokémon, ganhará o Finder, que, quando utilizado, apita para indicar locais onde há itens escondidos.

Starmie

Vá procurar o professor Carvalho. No caminho fale com este homem em Viridiam City e pegue o TM 42 que tem o Dream Eater, usado somente por Drowzee.
Fale com o professor Carvalho, vá para Pewter City, corte a árvore que bloqueia a passagem ao lado do museu e fale com os cientistas para ganhar o Old Amber.

Siga para Cerulean, pegue o caminho da direita e corte a árvore que impede a passagem. Siga, enfrente outros treinadores e encontre o TM 30. No final da trilha há uma casinha Poké e a entrada do Rock Tunnel (use a técnica Flash para iluminá-lo). Neste túnel não há itens, apenas treinadores para desafiá-lo.

A saída será em Lavender Town. Fale com o povo da cidade e pegue o caminho da esquerda,

rota 8+7. Novos treinadores vão desafiá-lo. Chegue à casa do túnel e atravesse a passagem subterrânea até Celadon City.

Na cidade, dê a volta por trás das casas e entre pelos fundos do prédio para ganhar um Pokémon Eevee. Vá até o bar da cidade e pegue o Coin Case com o cara sentado na mesa do canto.
Visite o mercado. No segundo andar você pode comprar os TMs 1, 2, 5, 7, 9, 17, 32, 33, 37. No terceiro andar pegue o TM 18 com o balconista e no telhado compre bebidas na máquina e troque-as com a menina:

- Fresh Water por TM 13
- Soda Pop por TM 48
- Lemonade por TM 49

Compre uma ou duas bebidas a mais pois você vai precisar mais adiante. Saia e vá para o ginásio em busca da terceira insígnia. O lugar só tem treinadoras especialistas em criaturas vegetais. Vença a líder Érika e ganhe o TM 21.

Visite o cassino da cidade. Se quiser arriscar, troque dinheiro por fichas no caixa e aposte nas máquinas caça-níqueis. Fale com o cara perto da parede (ele é da equipe Rocket) e vença-o. Verifique o pôster na parede para encontrar um botão secreto. Aperte-o e uma passagem secreta se abrirá na parede. Entre por ela para encontrar outros treinadores e os seguintes itens:

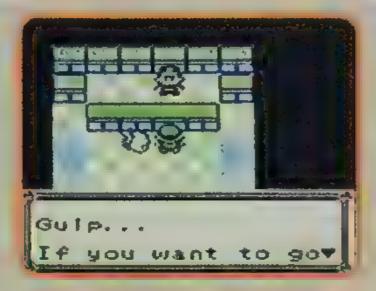
- **Escape Rope**
- **Nugget**
- **TM 07**
- **Moon Stone**
- **SuperPotion**
- **HiperPotion**
- **TM 10**
- **Rare Candy**
- **TM 02**
- **Lift Key** - Chave para o elevador
- **HP up**
- **Iron** - Aumenta em um ponto a defesa de qualquer Pokémon
- **Silph Scope** - Detector de fantasmas

No topo do cassino enfrente Jassie e James e depois o chefão Giovanni. Vença-o e pegue o Silph Scope. Vá para Pokémon Tower em Lavender Town, suba nos andares assombrados por fantasmas e passe pelos labirintos enfrentando os treinadores. Gary vai desafiá-lo novamente. Pegue na torre os itens:

- **Escape Rope**
- **Awakening** - Acorda um Pokémon que foi colocado para dormir em batalha
- **HP up**
- **Elixir** - Recupera toda a energia de um Pokémon
- **Nugget**
- **X Accuracy** - Cura um Pokémon que teve a visão afetada durante uma batalha
- **Rare Candy**

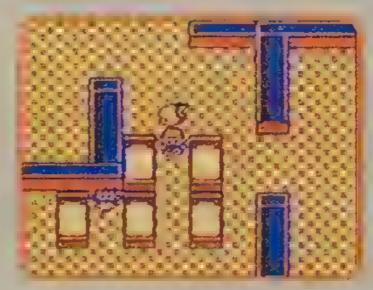
Vá ao topo da torre e liberte Mr. Fuji. Ele o levará para sua casa e entregará a você a Poké Flute.

Snorlax

Em Vermillion City pegue a Rota 12. Use a Poké Flute para acordar o Snorlax que bloqueia o caminho. Ele vai lutar contra você e pode ser capturado.

Volte para Lavender Town e pegue a trilha da esquerda. Na guarita entregue a Soda Pop ou a Fresh Water para o guarda e ele vai deixá-lo passar. Entre em Saffron City, fale com o homem na casa Mr. Psychic's e receba o TM 29. Siga para o ginásio da cidade e entre no primeiro galpão. Vencendo os treinadores escolha um Hitmonlee ou um Hitmonchan.

Entre no prédio central da cidade, o Silph Company, que tem 31 treinadores muito fortes. Veja os itens que pode pegar em Silph Company:

- **Tm 36**
- **HyperPotion**
- **Full Heal** - Cura todo tipo de veneno ou paralisia
- **Max Revive** - Revive qualquer Pokémon, deixando-o com a energia cheia
- **Escape Rope**
- **Card Key** - Abre as portas do Silph Company
- **Protein** - Aumenta em um ponto o ataque
- **TM 09**
- **HP up**
- **X Accuracy**
- **TM 03**
- **Calcium** - Aumenta em um ponto o ataque especial
- **Carbos** - Aumenta em um ponto a velocidade
- **Rare Candy**
- **TM 26**
- **Master Ball** - Uma Pokébola que captura qualquer Pokémon

No quinto andar pegue a Card Key para abrir todas as portas do Silph Company. No terceiro andar, abra a primeira sala e entre no teletransporte que o levará até Gary, no sétimo andar. Ele está muito forte e tem Sandslasn (Lv 38), Cloyster (Lv 35), Magneton (Lv 37), Kadabra (Lv 35) e Flareon (Lv 40).
Vença, fale com o menino e ganhe o Pokémon Lapras. Entre no outro teleporter e vá direto ao décimo-primeiro andar para enfrentar Jassie e James e logo em seguida o chefão Giovanni.

A menina que está no nono andar, recupera a energia que seus Pokémon perderam em batalha. Vença as duas lutas, fale com o presidente e receba a Master Ball, que só será usada no final para capturar Mewtho.

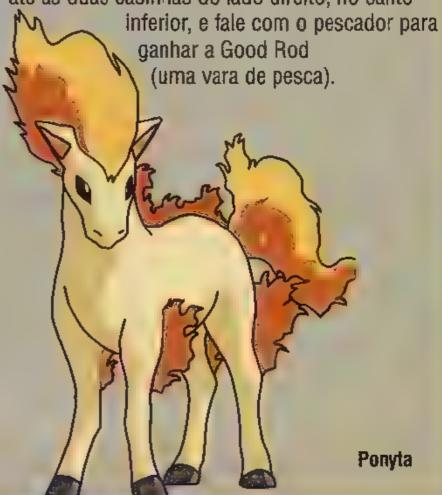
Hitmonchan

Saia do prédio e vá falar com a menina que mora no andar acima da casa, no canto esquerdo no alto da cidade, onde antes havia um guarda bloqueando sua passagem. Entregue a ela uma Poké Doll e receba o TM 31. Siga para o segundo galpão do ginásio, que também teve sua entrada liberada. Use os teleportes e vá enfrentando os treinadores do local.

A líder da cidade é Sabrina, que tem criaturas mágicas, como Abra (Lv 50), um Kadabra (Lv 50) e um Alakazam (Lv 50). Vencendo você ganha sua quinta insígnia e o TM 46.
Pegue o caminho da esquerda para sair de Saffron City. Atravesse Celadon City e pegue a rota 16, na saída do lado esquerdo da cidade. Corte a árvore e passe pela guarita. Entre na casa que fica do outro lado e fale com a menina para ganhar o HM 02, com a técnica Fly, que deve ser ensinada para um Pokémon voador Além de ser um ótimo ataque, é uma habilidade que permite voar direto para os lugares já visitados, escolhendo-os no mapa.

Acorde o Snorlax, tocando a Poké Flute, e lute contra ele. Vença e prossiga passando pela guarita. Entre na ciclovia e enfrente a turma de bikers. Derrote-os e comece a descida pela rota 17. No caminho você continua lutando contra integrantes da gangue das bicicletas.

No matinho do lado direito, logo na entrada da pista, capture um Pokémon Ponyta. No final da trilha, vire à direita e vá pela rota 18. Passe por outra guarita, na saída enfrente mais três desafiantes e siga para Fuchsia City. Vá direto até as duas casinhas do lado direito, no canto inferior, e fale com o pescador para ganhar a Good Rod (uma vara de pesca).

Ponyta

Com ela você poderá pescar novas espécies de criaturas aquáticas. Faça isso no lago atrás da casa dele. Entre na casa ao lado e fale com o homem lá dentro. Ele vai lhe dizer que perdeu um dente de ouro quando caçava no Safari Zone (não se esqueça disso). Vá para o ginásio.

O líder é Koga, um ninja cheio de truques. Para chegar até ele, descubra o caminho através dos muros invisíveis. Koga é muito forte e tem três Venonat e um Venomoth (Lv 50). Vença para conseguir a sexta insígnia e o TM 06.
Ainda em Fuchsia, suba, corte as moitas e visite o Safari Zone, para capturar novas espécies e encontrar alguns itens.

- **Nugget**
- **Carbos**
- **2 - Max Potion**
- **TM 37**
- **Full Restore** - Recupera totalmente a energia
- **TM 40**
- **Protein**
- **Gold Teeth** - É o dente de ouro do homem de Fuchsia. Leve-o para ele
- **TM 32**
- **Max Revive** - Revive qualquer Pokémon e o deixa com a energia no máximo

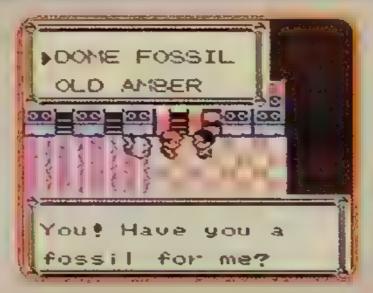
Os Pokémon no Safari

(V) Vermelho, (A) Azul, (Y) Amarelo
Exeggute (V, A, Y)
Rhyhorn (V, A, Y)
Chansey (V, A, Y)
Scyther (V, Y)
Kangaskhan (V, A, Y)
Tauros (V, A, Y)
Dratini (deve ser pescado com a SuperRod) (V, A, Y)
Psyduck (deve ser pescado com a SuperRod) (V, A)
Slowpoke (V, A)
Pinsir (A, Y)
Tangela (Y)

Para ganhar o HM 03 procure um velho que está em uma casa secreta (na área três do Safari Zone). Use a bicicleta para se mover com maior velocidade chegar lá antes que seu tempo acabe. Este HM contém a técnica do Surf. Ensine-a para um Pokémon aquático para nadar e atingir lugares ilhados.

Depois de capturar os Pokémon e pegar os itens, volte à cidade, leve o Gold Teeth para o homem e receba o HM 04, que contém a técnica Strength. Ensine-a para um Pokémon para que ele possa mover pedras ou outras coisas

pesadas. Faça um teste na sala do lado direito e empurre a pedra para pegar o item.
Saia da cidade pelo caminho da direita e dentro da guarita suba ao segundo andar. Se tiver 50 Pokémon capturados você receberá o Exp All, um item que, se estiver com você durante as batalhas, permitirá ao Pokémon utilizado ganhar pontos de experiência, assim como os outros que estejam com você também ganharão pontos de bônus.
Com a técnica Fly, voe até Lavender Town, pegue a rota 12-13 na saída Sul da cidade. Encare novos treinadores com criaturas aquáticas, entre na água e pegue um item TM 16, que está ilhado.
Vá descendo, passe pela cabana do pescador e pegue a SuperRod, para pescar novas criaturas. Siga, corte a árvore, lute contra outro pescador e pegue o item Iron. Logo abaixo há uma área de captura. Passe por lá e capture espécies diferentes.
Na rota 13 siga pela esquerda e vença mais alguns adversários. No final do caminho, pegue a rota 14 e aproveite mais uma vez a área de capturas e em seguida a rota 15. Continue detonando os treinadores e encontre o TM 20. Termine o percurso em Fuchsia City.
Siga para Celadon City e atravesse a piscina no meio da cidade para falar com o homem do outro lado e ganhar o TM 41, com a técnica Softboiled, que só pode ser ensinada para um Chansey e pode ser usada para transferir energia para qualquer Pokémon.

Nade na lagoa da rota 6 e capture um Psyduck. Siga para Pallet Town e mergulhe perto da casa do professor Carvalho. Usando a técnica do Sruf, siga nadando na direção Sul e vá derrotando vários treinadores ilhados ou na água. No final do percurso você chega em Cinnibar Island.

Desça direto e entre no Lab ao lado da casinha Poké. Fale com o cientista e ganhe o TM 35. Vá para a direita e entre na terceira porta. Fale com o cientista e entregue para ele o Fóssil que você encontrou na caverna. Ele vai colocá-lo na máquina e reviver o Pokémon pré-histórico. Você só poderá pegá-lo mais tarde e entregará para ele o Old Amber, que também vai se transformar em um Pokémon. Veja quais as transformações que ocorrem:

- **Helix Fóssil** - Omanyte
- **Dome Fóssil** - Kabuto
- **Old Amber** - Aerodactyl

Nas outras duas portas, você pode fazer as seguintes trocas com os treinadores:

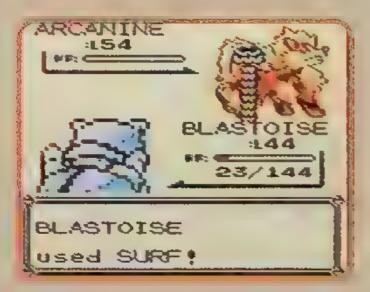
- **Kangashan por Muk**
- **Golduck por Rhydon**
- **Growlithe por Dewgong**

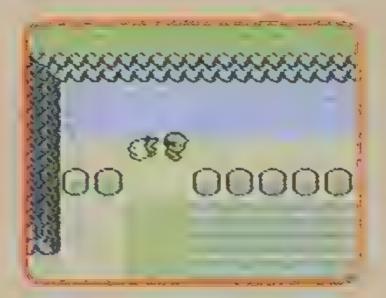
Saia do Lab e vá para a mansão logo acima. Ande por todos os andares procurando a Secret Key, que abre o ginásio da cidade. Aproveite para adquirir novas espécies. Na mansão você vai encontrar os itens:

- **Escape Rope**
- **Carbos**
- **Calcium**
- **Max Potion**
- **Iron**
- **TM14**
- **Full Restore**
- **Rare Candy**
- **TM22**
- **Secret Key**

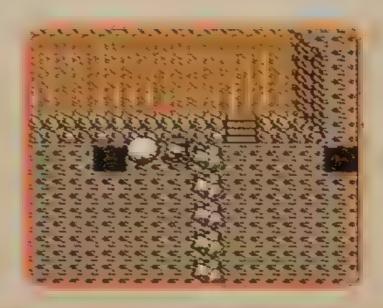
Chansey

Verifique as estátuas de todos os andares: há botões escondidos que mudam a posição das portas no andar. Use-as para acessar os lugares e passagens, depois aperte os botões novamente para voltar tudo na posição original pois, às vezes, ao abrir um caminho você fecha outro.

Com a Secret Key na mão, siga para o ginásio, detone os treinadores e clique nas máquinas para responder as perguntas. As respostas corretas são: Yes, No, No, No, Yes, No. Responda corretamente e as portas se abrirão para você seguir até o líder Blaine.

Ele é o líder mais fácil de ser vencido e só tem Pokémon de fogo. Use criaturas aquáticas e ataques com água e ganhe a sétima insígnia e o TM 38. Seu destino é Cerulean City.

Voe para lá e siga pelo caminho da direita até um ponto onde você encontra água.

Mergulhe e nade, contornado até embaixo para chegar a Power Plant, lugar cheio de itens e novas espécies. Veja os itens:

- **Carbos**
- **TM 33**
- **TM 25**
- **Rare Candy**
- **HP up**

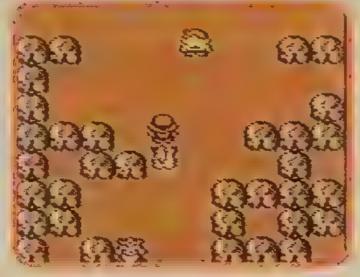
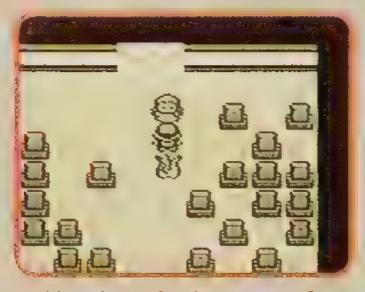
Há alguns Pokémon Voltorb, que imitam Pokébolas e vão confundi-lo. Quando você tentar pegá-los, eles avançam. Sua meta é capturar o Pokémon Zapdos. Salve o jogo antes de enfrentá-lo. Na batalha deixe sua energia bem baixa e use uma Ultra Ball.
Saia, voe para Cinnibar Island, entre na água e nade para a direita. Enfrente alguns treinadores e capture novas espécies aquáticas que virão atacá-lo. Na caverna de Seafoam Island você vai encontrar os Pokémon Seel e outras espécies selvagens para capturar. Atenção às pedras espalhadas pela caverna. Você deve empurrar quatro delas nos buracos mais próximos de cada uma. Elas vão cair nos andares abaixo e devem ser empurradas novamente até caírem na água e bloquearem as correntes marítimas dentro da caverna.

Todo esse trabalho é para capturar uma ave muito rara e poderosa: Articuno. Você só consegue pegá-lo se ele estiver com pouca energia e paralisado.
Saia da caverna, contorne por trás da entrada e volte a nadar para a direita. Há muitos treinadores na água: suba lutando até o final do canal.
Perto da parada Viridian City, vá diretamente ao ginásio e prepare-se para mais uma série de batalhas. O líder é Giovanni, o mesmo que você derrotou antes, no topo da Silph Company. Ele agora tem Dugtrio (Lv 50), Persian (Lv 53), Nidoqueen (Lv 53), Nidoking (Lv 55) e Rhydon (Lv 55). Vença e receberá a oitava e última insígnia e o TM 27.
A batalha final se aproxima. Prepare-se da melhor maneira possível em relação aos itens que você vai levar para seu próximo desafio.

Pegue o caminho à esquerda. Gary vai desafiá-lo. Ele traz seis Pokémon para a batalha: Sandslash (Lv 47), Exeggcute (Lv 45), Ninetales (Lv 45), Cloyter (Lv 47), Alakazam (Lv 50), Flareon (Lv 53).
Depois de vencê-lo, vá até o portão da Pokémon League. De posse das oito insígnias, você terá o acesso liberado pelos guardas. Entre no Victory Road Gate, empurre as pedras para que elas fiquem sobre os botões e libere as passagens.

Articuno

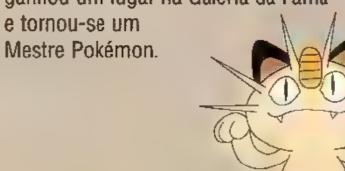
Atravesse o percurso e encontre os seguintes itens:

- **Rare Candy**
- **TM 47**
- **Max Revive**
- **TM 05**
- **Full Heal**
- **TM 17**
- **Guard Aspec** - Temporariamente protege o Pokémon de ataques especiais

No Indigo Plateau há uma casinha Poké para você recuperar energias antes de seguir ao combate contra a Elite Four. Seu primeiro desafio é a treinadora Lorelei que possui as seguintes criaturas: Dewdong (Lv 54), Cloyster (Lv 53), Slowbro (Lv 54), Jinx (Lv 56), Lapras (Lv 56).

O segundo desafiante é Bruno, que traz com ele alguns feras, como Onix (Lv 53), Hitmonchan (Lv 55), Hitmonlee (Lv 55), Onix Lv (56) e Machamp Lv (58).

Em seguida enfrente Agatha, que tem Gengar (Lv 56), Golbat (Lv 56), Haunter (Lv 55), Arbok (Lv 58) e Gengar (Lv 60).

Lance vem com Gyarados (Lv 58), Dragonair (Lv 56), Dragonair (Lv 56), Aerodactyl (Lv 60) e Dragonite (Lv 62).

Depois de vencê-lo você enfrentará Gary, o líder da liga, que tem Sandslash (Lv 61), Alakazam (Lv 59), Exeggutor (Lv 61), Magneton (Lv 61), Cloyster (Lv 63), Flareon Lv 65.

Vencendo Gary você se torna o melhor líder Pokémon de toda a história. Até o professor Carvalho vem cumprimentá-lo. Agora você ganhou um lugar na Galeria da Fama e tornou-se um Mestre Pokémon.

Segredo

Pokémon Mewtho - Para encontrar Mewtho, depois que acabarem os créditos, entre novamente no jogo e clique em Continue. Você vai reaparecer em Pallet Town. Siga para Cerulean City e pegue a Rota 24 na saída Norte da cidade. Ao passar pela ponte onde há vários treinadores. Vá para a direita e mergulhe na água. Nade até a entrada da caverna Unknown Dangeon. Não esqueça de levar a Master Ball. Mewtho está no final da trilha esperando por você. Na caverna você poderá capturar algumas outras espécies selvagens. Durante a batalha contra Mewtho, use a Master Ball para capturá-lo. Vença-o e tenha um dos Pokémon mais fortes e raros do jogo.

Técnicas especiais

No jogo você vai encontrar 50 tipos diferentes de técnicas TM e cinco tipos de técnicas HM, que podem ser ensinadas a seus Pokémon.
Há técnicas de ataque, de defesa e algumas habilidades especiais. As técnicas TM podem ser ensinadas apenas para um Pokémon e nem sempre são compatíveis com todos. Já as HM podem ser ensinadas para vários Pokémon, mas exigem compatibilidade. Assim, uma criatura elétrica não pode aprender técnicas de fogo e água e vice-versa.

HM

HM 01 (Cut) - Serve para cortar pequenas árvores e atacar em batalha.
HM 02 (Fly) - Use para voar até lugares que já foram visitados e para atacar.
HM 03 (Surf) - Permite nadar e é um ótimo ataque.
HM 04 (Strength) - Para empurrar objetos pesados e pode ser usado como ataque.
HM 05 (Flash) - Clareia lugares escuros e nas batalhas afeta a visão dos oponentes.

TM

TM 01 (Mega Punch) - Acerta o inimigo sem uso de violência.
TM 02 (Razor Wind) - Ataque aéreo.
TM 03 (Sword Dance) - Aumenta seu poder de ataque nas batalhas.
TM 04 (Whirlwind) - Retira o adversário da batalha.
TM 05 (Mega Kick) - Ataque com chute no inimigo.
TM 06 (Toxic) - Envenena os inimigos.
TM 07 (Horn Drill) - Vários ataques seguidos no oponente.
TM 08 (Body Slam) - Ataque com o corpo.
TM 09 (Take Down) - Pode tirar até 1/4 de energia do inimigo.
TM 10 (Double Edge) - Pode tirar até 1/4 de energia do inimigo.
TM 11 (Bubble Beam) - Ataque forte com bolhas.
TM 12 (Water Gun) - Ataque com água.
TM 13 (Ice Beam) - Ataque com gelo.
TM 14 (Blizzard) - Ataque com cristais de gelo.
TM 15 (Hiper Beam) - Raio de energia.
TM 16 (Pay Day) - Ataque com moedas.
TM 17 (Submission) - Pode tirar até 1/4 de energia do inimigo.
TM 18 (Técnica Counter) - Ataque com lâmina.
TM 19 (Seismic Toss) - Ataque com uma bolha que suspende o inimigo e o atira ao chão.
TM 20 (Rage) - Amedronta o oponente.
TM 21(Mega Drain) - Suga energia dos inimigos e passa para você.
TM 22 (Solar Beam) - Raio de energia solar.
TM 23 (Dragon Rage) - Aumenta sua defesa.
TM 24 (Thunderbolt) - Choque elétrico médio.
TM 25 (Thunder) - Choque elétrico forte.
TM 26 (Earthquake) - Ataque com terremoto.
TM 27 (Fissure) - Vença o inimigo com apenas um golpe.
TM 28 (Dig) - Ataque terrestre.
TM 29 (Psychic) - Afeta toda a estrutura dos inimigos
TM 30 (Teleporte) - Tira você de uma batalha e leva-o para a última casa Poké visitada.
TM 31 (Mimic) - Imita o último ataque do inimigo.
TM 32 (Double Team) - Confunde seus inimigos, fazendo com que eles errem os ataques.
TM 33 (Reflect) - Evita ataques especiais.
TM 34 (Bide) - Ataque com batidas (pode acertar duas no inimigo por duas vezes seguidas).
TM 35 (Metronome) - Usado em batalha, ataca com uma técnica aleatória.
TM 36 (Self Destruct) - Seu Pokémon se auto-destrói e acerta o inimigo.
TM 37 (Egg Bomb) - Ataque com ovos explosivos.
TM 38 (Fire Blast) - Ataque com fogo forte.
TM 39 (Swift) - Ataque com estrelinhas ninjas.
TM 40 (Skull Bash) - Concentra o poder para um segundo ataque.
TM 41 (Softboiled) - Suga energia dos inimigos para seu Pokémon.
TM 42 (Dream Eater) - Faz o inimigo dormir.
TM 43 (Sky Ataque) - Concentra um ataque aéreo forte.
TM 44 (Rest) - Faz seu Pokémon dormir e recuperar energia.
TM 45 (Thunder Wave) - Paralisa seus inimigos.
TM 46 (Psy Wave) - Ataque com onda psíquica.
TM 47 (Explosion) - Ataque explosivo.
TM 48 (Rock Slide) - Ataque com pedras fortes.
TM 49 (Tri Attack) - Ataque repetido
TM 50 (Substitute) - Cria um clone que usa uma parte da energia de seu Pokémon.

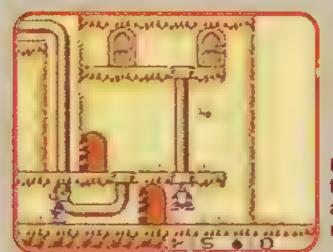
Aladdin (Game Boy/Color)

Aventura, da Disney/Virgin, 1 jogador

No deserto, suba nas árvores para coletar maçãs

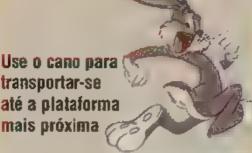
Na sombria Caverna da Noite, Aladdin luta contra Jafar para conquistar a lâmpada mágica. Você enfrenta muitos inimigos e deve coletar maçãs, que lhe servirão de arma por um longo tempo. Com muita ação e aventura, o jogo é desafiante e empolga.

Nota - 8,5

Fique atento ao estoque de maçãs, sua única arma no início

Crazy Castle 3 (Game Boy/Color)

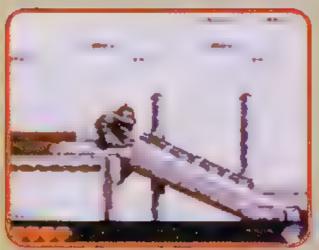
Aventura, da Kemco, 1 jogador

Use o cano para transportar-se até a plataforma mais próxima

Aperte pause (Start) e use o direcional para visualizar o labirinto

O alucinado Pernalonga encontra o antigo livro O Tesouro do Velho Castelo e quando começa a ler descobre que a história indicava a localização de um tesouro de verdade. Sem perder tempo, o coelho parte imediatamente para o castelo e você vai ajudá-lo a encontrar o tesouro. Entre labirintos e plataformas você tem de passar a perna em dois adversários, Piu-Piu e Patolino. Muitos labirintos e diversão garantida!

Nota - 8,0

Donkey Kong Land III (Game Boy/Color)

Aventura, da Rareware, 1 jogador

Para trocar de personagem, entre em qualquer fase e aperte Select

Você joga com a macacada mais divertida dos videogames, em fases iguais às do Donkey Kong III do SuperNES. Você tem de impedir que o grande vilão roube todas as suas bananas e precisa também recuperar as que ele já conseguiu. O jogo é bem extenso, com desafios muito legais.

Nota - 9,0

O símbolo DK ou o ponto de exclamação indicam que não há nada a fazer na fase

Fifa International Soccer (Game Boy/Color/Pocket)

Futebol, da EA Sports, 1 jogador

No torneio, opte pelo time da EA Sports

Há diversos modos de jogo e um time especial. Você pode criar a estratégia que quiser para seu time, mas o game é muito lento. Além disso os jogadores somem e aparecem em outro lugar e não há muitas opções de movimentos: com um botão você troca de jogador e com o outro você chuta. Quem gosta de um bom jogo de futebol pode se decepcionar.
Nota - 7,0

No Team Formation, escolha o 4-3-3: é quase impossível passar por sua defesa

The Flinstones (Game Boy/Color)

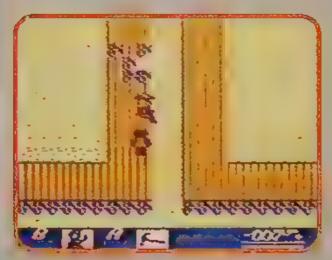
Aventura, da Ocean, 1 jogador

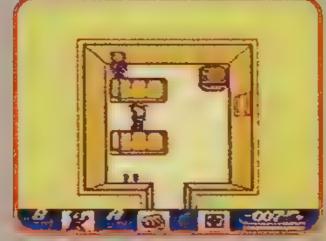
Antes de iniciar o jogo, entre em Options e escolha mais Continues

No carro, cuidado com os buracos: eles tiram sua energia

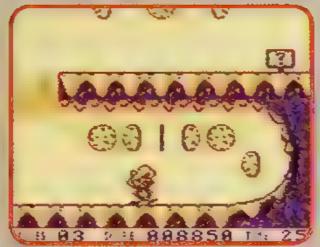
No final de um cansativo dia de trabalho, tudo que Fred quer é voltar para casa e encontrar Wilma, Dino e seu jantar. No caminho ele encara monstrinhos e dinossauros, passa por estradas esburacadas e cachoeiras. Você precisa se empenhar para ajudá-lo, mas o jantar compensa. Com comando simples, é engraçado e gostoso de jogar.
Nota - 8,5

James Bond 007 (Game Boy/Color/Pocket)

Aventura, da Saffire, 1 jogador

Para avançar, entregue a 007 o martelo

O agente James Bond também cumpre suas m ssões no Game Boy. Ele tem de investigar o contrabando de armas na China e voltar a Londres para dar informações a seu chefe. Você tem de executar uma série de tarefas, como consertar pontes, encontrar castelos perdidos e ajudar moradores da cidade.
Nota - 8,5

Neste ponto há um kit para recuperar sua energia

Ligeirinho-Speed Gonzales (Game Boy/Color/Pocket)

Aventura, da Sunsoft, 1 jogador

Suba no teto usando o impulso da mola disponível na tela anterior

Ligeirinho está em apuros e você tem de ajudá-lo a recuperar seu estoque de queijo, que foi roubado. Há queijos espalhados em vários estágios, em florestas, áreas geladas, desertos e cidades, sempre com inimigos prontos para pegá-lo e quebra-cabeças que farão você pensar bastante. Mas você pode enjoar de ter só um objetivo.

Nota - 7,5

O cubo de gelo derrete rapidamente

Mega Man 4 (Game Boy/Color)

Aventura, da Capcom, 1 jogador

Pegando diversas cápsulas de P você pode voltar ao laboratório e comprar vidas e tanques de energia

Doutor Willy está de volta em Mega Man 4 e construiu poderosos robôs para dominar o planeta Terra. Mega Man e o doutor Light terão uma difícil batalha pela frente e você vai ajudá-los a vencer oito robôs para ganhar poderes e brigar com o doutor Willy. Robôs de todos os tipos tentarão impedi-lo, mas com as armas certas você não terá problemas. Resolva todos os quebra-cabeças e detone em mais esta aventura.

Nota - 8,5

No início escolha o Toad Man: ele é fraquinho e pode ser destruído com o Mega Buster

Mario Golf (Game Boy Color)

Esporte, da Camelot, 1 jogador

Na versão de Mario Golf para Game Boy, além de jogar com Mario, Luigi, Wario e sua turma, você pode criar seu jogador e desafiar qualquer adversário em um dos quatro campos. Há menos opções de personagens e modos de jogo do que na versão de Nintendo 64, mas a opção para jogar contra um amigo, usando um cabo de link para conectar dois Game Boy, é bem divertida.

Nota - 8,5

Você pode criar um jogador e dar um nome a ele

Fique atento à direção e velocidade do vento

Mortal Kombat 4 (Game Boy/Color)

Luta, da Midway, 1 jogador

São apenas nove lutadores, mas o game é legal, conta com boa jogabilidade e traz os personagens mais famosos, como Liu Kang, Sub Zero e Quanchi. Esta versão é muito simplificada e você não tem nem mesmo opções de modos de jogo, mas é uma das poucas versões de luta disponíveis para Game Boy.

Nota – 8,5

Seja rápido na seleção de personagens

Para acertar o adversário use uma voadora (A) e um gancho (↓, B) em seguida

Pac-Man Special Edition (Game Boy/Color)

Estratégia, da Namco, 1 jogador

Você pode jogar o game clássico de arcade, coletando frutas perdidas pelos labirintos, ou encarar um estilo diferente, semelhante ao Tetris. Nesse modo você faz colunas ou linhas com os fantasminhas e depois espera por uma peça que venha com o Pac-Man, encaixando-a em cima dos fantasmas, para que Pac destrua todos os que estão enfileirados.

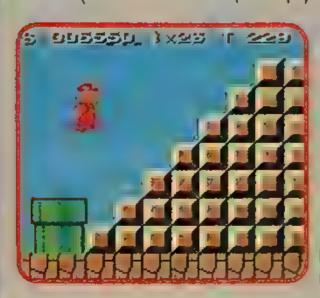
Nota - 8,5

No labirinto, se estiver em apuros, use a passagem acima para sair do outro lado

No modo Pac-Attack, posicione os fantasmas numa mesma linha para que Pac consiga destruí-los

Super Mario Bros Deluxe (Game Boy Color)

Aventura, da Nintendo, 1 jogador

É a versão para Game Boy do Super Mario Bros 1, de Nintendinho com algumas alterações. Seu objetivo é salvar a princesa que foi raptada por Bowser (também conhecido por Kopa). Você explora as oito fortalezas de Kopa passando por vários mundos e tem acesso a um álbum onde ficam as fotos que você ganha quando termina o jogo. O cartucho traz também um calendário e uma série de cartazes de propaganda da Nintendo. É um dos melhores games de aventura para Game Boy.

Nota - 9,0

No final você ganha uma carta da princesa

Na corrida contra o fantasma bata nos quadrados vermelhos e libere o caminho

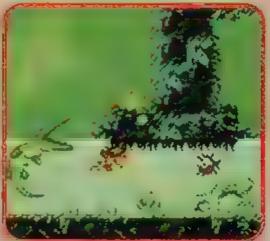
Tarzan (Game Boy Color)

Aventura, da Activision/Disney, 1 jogador

A apresentação tem um visual bem colorido

Quando estiver na água, passe por baixo do jacaré

Você está sozinho na floresta e pode nadar, correr ou pendurar-se nas árvores. Seu único objetivo é coletar uma certa quantidade de bananas espalhadas pelas fases. Não há muitos inimigos e a aventura é repetitiva. Sem muita ação, o jogo é bonito, mas só empolga mesmo os fanáticos pelo herói da selva

Nota - 7,5

Tetris (Game Boy/Color)

Estratégia, 1 jogador

Faça disputas em turma, para ver quem consegue um maior número de linhas

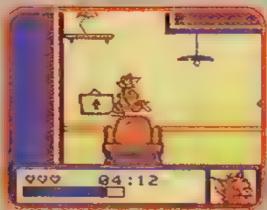
Um dos primeiros jogos lançados para os videogames portáteis, este quebra-cabeças continua fazendo o maior sucesso. Cada jogador tem sua técnica própria e visualiza o jogo de maneira diferente, mas o objetivo básico é encaixar as pecinhas que vão caindo para completar linhas horizontais e fazê-las desaparecer. Ideal para você encarar missões como a fila do banco ou horas de espera no consultório dentário.

Nota 8,0

No modo 40 linhas o desafio é ser rápido

Para conseguir um Tetris, elimine quatro linhas de uma só vez

Tom and Jerry (Game Boy/Color)

Aventura, da Hitech/Beam Software, 1 ou 2 jogadores

Use o sofá para chegar até as plataformas mais altas

A bola de ferro gigante cai do teto de repente

Você joga com Tom e seu objetivo, claro, é pegar o ratinho Jerry. Tom recupera sua energia coletando peixes espalhados pelos cenários e encara muitos desafios, como bolas de ferros, papagaios nervosos, buracos com espinhos e até o cão Spike, sempre furioso. Quando você finalmente encontra Jerry, muda de fase e enfrenta outros obstáculos. O jogo é simples, mas bem legal, principalmente para quem curte games de aventura.

Nota - 8,0

Top Gear Pocket (Game Boy Color)

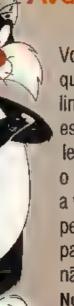
Corrida, da Kemko, 1 jogador

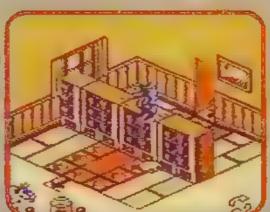
Reduza nas curvas e volte a acelerar em seguida

Com câmbio manual, use ↑ para reduzir e ↓ para mudar de marcha

Com veículos iguaizinhos aos de verdade, você participa de um empolgante rally em pistas de barro, areia, grama e terra. Seu carro passa por muitos obstáculos em uma corrida difícil e tem de brigar para chegar em primeiro. O visual é legal: durante a corrida você percebe a aproximação dos cenários e há até um pôr-do-sol bem bonito. O problema é que só há dois carros para escolher e o jogo fica meio enjoativo.
Nota - 8,0

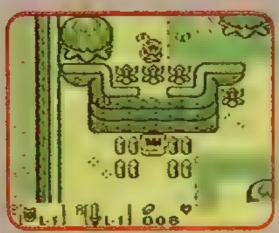
Twoubie (Game Boy/Color)

Aventura, da Infogrames, 1 jogador

Você acha que viu um gatinho? Viu mesmo. É o Frajola, que não deixa o Piu-Piu em paz. Quando, mais uma vez o lindo gatinho tentava almoçar o passarinho, ele conseguiu escapar, mas se perdeu pelo jogo. Em cenários 3D super-legais você tem de solucionar quebra-cabeças e encontrar o Piu-Piu, antes que a vovó chegue e perceba que o querido passarinho amarelo não está na gaiola.
Nota- 8,5

Use os dois travesseiros para subir na estante de livros

Se você for pego pelo cão tem de voltar ao início da fase

The Legend of Zenda: Link's Awakening (Game Boy Color)

RPG, da DX, 1 jogador

Após uma tempestade no mar, Link é lançado fora do navio e vai parar em uma praia distante. Salvo por nativos da região, acorda confuso, em um lugar totalmente desconhecido. Ao perceber que foi separado de Zelda, ele sai a sua procura, em um mundo de fadas, magias e muitos perigos. O jogo segue o padrão de antigos RPGs, com um enredo envolvente e muita diversão.
Nota - 10

Corte a grama e pule no poço para encontrar uma parte do coração

Fale com as pessoas no quarto, ganhe um escudo e vá pegar sua espada na praia

Pokémon Gold e Pokémon Silver

Game Boy, RPG

Os japoneses são mesmo privilegiados em matéria de Pokémon. Antes mesmo de imaginarmos o que era um Pikachu, o Japão já estava infestado de produtos e jogos estrelados pelos bichinhos. Quando os Pokémon série Vermelha e Azul chegaram às nossas mãos, eles já estavam cansados de capturar as criaturas. A série Amarela invadiu o resto do planeta quase um ano depois do lançamento japonês. A série Verde, então, só está disponível lá no outro lado do mundo.

E mais uma vez os japoneses saem na frente: desde outubro passado eles estão se divertindo com Pokémon Silver e Pokémon Gold, os dois mais recentes títulos da série, que têm novos bichos para capturar e trocar.

A história é a mesma: você é um criador de Pokémon, que sonha tornar-se o maior do mundo. Para isso vai ajudar um pesquisador a catalogar os bichos e tem um rival que atrapalha você o jogo todo. Mas as semelhanças com as versões anteriores param por aí.

Logo no início do game, você pode escolher entre três Pokémon para começar suas aventuras. E os três são inéditos! Você opta entre Waninoko, um Pokémon aquático que parece um crocodilo azul, Chicorita, um bichão de quatro patas com uma folha nascendo na cabeça, e Hinorashi, um Pokémon de fogo com um rabo em chamas. Os nomes podem mudar quando o jogo for lançado mundialmente.

Muitas novidades

Após receber seu primeiro Pokémon e alguns itens, você sai para explorar a floresta. É aí que você percebe como o jogo é diferente dos outros. O mapa é totalmente original, com personagens e missões diferentes e, o principal: 100 novos Pokémon. Apesar de o game trazer também todos os bichos já conhecidos, não é raro se cruzar com uma das novas criaturas, como Otachi, uma bolinha de pelo com orelhas de coelho; Lsoki, que parece uma árvore; ou Eipam, uma espécie de macaco com uma mão na ponta do rabo. Outra criatura que você irá facilmente encontrar e que tem tudo para ser

uma das populares do novo game é Pichu, um ratinho elétrico amarelo que depois evolui para... Isso mesmo: Pikachu!

Outras duas categorias de Pokémon foram adicionadas às quinze já conhecidas: os de metal e os noturnos. Com isso, as lutas ficam mais equilibradas, pois as novas espécies são especialmente fortes e lutam contra algumas que quase não tinham fraquezas. Os Pokémon noturnos, por exemplo, são fortes contra os antes quase imbatíveis Pokémon psíquicos. Para completar, você pode importar seu bicho favorito dos outros jogos. Outra novidade é que todos os novos Pokémon agora têm sexos distintos (macho e fêmea), e você precisa ter um de cada espécie para poder procriar os Pokémon. Eles botam um ovo do qual você deve cuidar com carinho.

Novos itens também foram adicionados. Além da já conhecida Pokéagenda, você tem um equipamento com diversas utilidades. Por ele é possível acessar um mapa, um rádio e até um telefone celular virtual. Assim, dará para ligar a outros treinadores ou para o laboratório de pesquisa em busca de conselhos. Você recebe até telefonemas de sua mãe, que lhe manda dinheiro e itens e também de outros criadores desafiando-o para um combate.

Acerte a hora

Mas a principal inovação é o relógio interno dos games. Quando você começa a jogar ele pede para você colocar a hora certa. A partir desse momento, tudo é comandado por um relógio interno e as suas aventuras acontecem em tempo real.

Isso é muito importante, pois você encontra Pokémon diferentes de acordo com a hora do dia. Alguns, como a corujinha Hoo-Hoo, só aparecem durante a noite. Ou seja, se você quiser pegar todos, vai ter de ficar acordado até bem tarde. Outras coisas determinadas pelo relógio: algumas tarefas têm um certo limite de tempo para serem cumpridas, que pode variar de algumas horas a uma semana.
Só para se ter uma idéia, o cientista que faz as suas Pokébolas precisa de 24 horas (um dia inteiro de verdade) para fabricá-las.

Assim como nas versões Azul e Vermelho, alguns bichos encontrados em Pokémon Silver não aparecem em Pokémon Gold, e vice-versa. Para ter todos é necessário fazer trocas por meio de um cabo link. Infelizmente os dois jogos ainda não têm previsão de lançamento fora do Japão e é praticamente impossível jogar sem conhecer bem o idioma. Resta esperar e torcer para que cheguem logo por aqui.

Novidades nos EUA

Confira os lançamentos previstos para o primeiro semestre

- All Star Tennis
- Army Man
- Battle Tanx
- Bionic Command
- Bounced
- Bugs Bunny 4
- Castelvania 2
- Driver
- Earthworm Jim
- Evel Knievel
- FIFA 2000
- G-Loop
- Grand Thief Auto
- Godzilla: The Series
- Hyper Olympics Winter 2000
- Knockout Kings
- Magical Mickey Tetris
- Metal Gear Ghost Babel
- Mickey Racing
- Mission Impossible
- NBA Live 2000
- Oddworld Adventures 2
- Paperboy
- Pokémon Card
- Pokémon Gold/Silver
- Puzzle Master
- Rainbow Six
- Rayman
- Resident Evil
- Road Runner
- Shadow Man
- Street Fighter Alpha
- Tarzan
- Test Drive Cycles
- Test Drive Off Road 3
- Turbo Racing Challenge
- Vigilante 8
- WCW Mayhem
- X-Men
- Yoda Stories
- Zelda: Fruit of The Mysterious Tree

O QUE
É PRECISO
PARA
TENTAR
UM
ANJO?
A MALDIÇÃO DO
SPAWN™ #11
A HISTÓRIA DE UM SOLDADO CELESTIAL
QUE SE VENDEU AO DEMÔNIO.
UM MERGULHO NO MUNDO
INFERNAL DE MALEBÓLGIA.
NAS BANCAS A PARTIR DE 26 DE JANEIRO.
Abril
anos
© 2000 TODD McFARLANE PROD.

ação
games
DK
Ilustração: Alexandre Jubran

Ganhe 100 CDs da trilha oficial do filme
Promoção POKEMON

ação games

[Todos] os segredos de DONKEY KONG

Medal of Honor detonado
+
As superdicas de **Tomb Raider 4**
+
- Indiana Jones
- NBA Live 2000
- Resident Evil N64

Grátis
Pôster de Donkey Kong
Superguia de Game Boy
Cartela exclusiva com tatuagens

Apenas R$ 3,80

ISSN 0104-1630 3451/1
Edição Nº 147 Janeiro de 2000 R$ 3,80
9 770104 163000 00147>

Confira nesta edição os jogos
mais quentes para todos os consoles
NINTENDO 64
Donkey Kong 64
Ogre Battle 64
NBA Live 2000
Paperboy
Pokémon Stadium 2
Rainbow Six
Resident Evil 2
Ridge Racer 64
Turok Rage Wars
Tarzan
PLAYSTATION
007 – Tomorrow Never Dies
Army Men Air Attack
Cool Boarders 4
Gran Turismo 2
Marvel Vs Capcom EX Edition
Medal of Honor
MTV Snowboarding
Test Drive 6
Tomb Raider 4
A Última Revelação
Twisted Metal 4
Vigilante 8: Second Offense
Rollcage Stage 2
Striker Pro 2000
PLAYSTATION 2
EX3: The Street Fighter
Kessen: Decisive Battle
Ridge Racer V
Tenchu II
PC
Indiana Jones e a Máquina Infernal
DREAMCAST
Dead or Alive 2
MDK2
Virtua Striker 2
DICAS
Paperboy (N64)
Medal of Honor (PST)
Demolition Racer (PST)
Marvel vs Capcom: (PST)
Heroes Ex Edition (PST)
Twisted Metal 4 (PST)
Vigilante 8: Second Offense (PST)
Wu Tang Shaolin Style(PST)
Army Men Air Attack (PST)
Dance Dance Revolution (PST)
Test Drive Off Road 3 (PST)
Ready 2 Rumble Boxing (PST)
Spyro 2: Ripto's Rage! (PST)
Tony Hawk's Pro Skater (PST)
007 – Tomorrow Never Dies (PST)
Missão Impossível (PST)
Space Invaders PST)
NBA Live 2000 (N64)
Winback (N64)
Raibow Six (N64)
Marvel vs Capcom (DC)
Speed Devils (DC)
Tomb Raider 4
A Última Revelação (PST)
Cyber Tiger (PST)
Alexi Lalas International Soccer (PST)
Sled Storm (PST)
CONSOLE DREAMCAST
• Garantia de 1 ano
• PAL-M
• Bivolt
INCLUI CAMISETA EXCLUSIVA
3x R$ 299,67
VMU
3x R$ 39,99
HYDRO THUNDER
3x R$ 43,33
SONIC ADVENTURE
3x R$ 43,33
SEGA
CARTÕES DE CRÉDITO.
LIGUE AGORA
(0**11) 7266-7777
E RECEBA
A PARTIR DESTE MÊS
classificados: compra-venda-troca de games, consoles e acessórios
COMPRE PELA INTERNET

RETRO AVENGERS
Em prol da cultura gamer!
A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.
A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.
É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - denuncie!
Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!
Digitalizado por: evil_arthas
Editada por: Zalbag
Revista: Venom
Poster e Plástico da edição
Pedro Henrique
Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.
facebook.com/retroavengers
retroavengers@gmail.com
retroavengers.blogspot.com.br